

ISSN 1005 250X
05
9 771005 250004



《电子游戏一点通》



菜鸟的良师、高手的益友！

《电子游戏一点通》第一辑好评热卖中！

《电子游戏一点通》第一辑经过"电子游戏与电脑游戏工作室"长期策划并精心编辑现已隆重面市，并获得了广大读者的好评。目前《电子游戏一点通》第二辑已经制作完毕，这次吸收了读者们反馈的意见，相信能给大家带来更为震撼的惊喜！

第一辑内容

1. 介绍最新游戏的精彩动画片段——《燃烧战车 2》、《保镖》的精彩画面。
2. 披露 SUMMY 的超热门 2D 格斗《罪恶克星 X》全角色连续技。
3. CAPCOM 格斗游戏日美大赛尽显各路格斗豪杰之本色。
4. 在经典回顾中收录了电影版《STREET FIGHTER》的经典 MTV。

《电子游戏一点通》第二辑好评上市！

内容丰富 VCD＋P80别册 超值享受



定价仅为 8.50 元

千万不要错过哦！

欢迎邮购
《电子游戏一点通》

每本定价：8.5元整 另加邮费2元
订阅全年 总计：102元整 免收邮费！

咨询方法

您可以 ←这样

100085
北京清河邮局062信箱
《电子游戏一点通》编辑部

也可以 ←这样



(010)62924382

中国人民邮政汇款通知

1 0 0 0 8 5

汇款金额	人民币（大写） 拾元伍角整
收款人详细地址	北京市清河邮局062信箱
收款人姓名	邮购部
汇款人详细地址	北京市西直门内大街12#
汇款人姓名	张恒 　要否航空

金额要素接人民币三字大写，数字间不留空隙

汇款人简短附言：邮购《电子游戏一点通》

邮政编码

I LOVE 卷首語

五月天 游戏天

GAME

电子游戏与电脑游戏

五月，春光灿烂、阳光明媚、生机盎然，到处充满着春天的气息。编辑部也是这样，人人都是那么的精力充沛、兴高采烈，我们都快乐地生活、工作着，即使有人刚刚加完班还揉着惺松的睡眼。就在此时，CLOUD 扛下了这一期卷首的任务。本来 CLOUD 在杂志当中的一亩三分地并不很多，固定的栏目只有秘技酷，然后帮 PALADIN 做几页攻略；再帮星辰做几页新游戏介绍；还要帮 LASER 做几页的卷头特辑；还好 MADJOJO 那边有众多的读者来稿撑着不用我帮忙……加在一起似乎也不少呢～呵呵～俗话说：一年之计在于春，在这个一年之中最美好的季节里，亲爱的读者们，你们都有一些什么样的计划呢？是不是要趁放假的机会好好休息一下？还是要踩着春的步伐去领略大自然的风采？抑或是相约好友切磋尘封已久的老游戏……每个人都有自己不同的方式，不过对于我们这些狂热的游戏爱好者来说，最好的放松休息莫过于认认真真地进行属于自己或是属于大家的游戏了。

在做这一期杂志之前，编辑部发生了三件重大的事件，其一：为了攻略《樱大战 3》，BLUE、E. T、DRAGON 还有网络部的 CARL WANG 相继贡献出了自己心爱的 DC，谁知一根来历不明的 AV 线却在不知不觉中先后毁掉了 BLUE 和 E. T 的爱机——先是如捧着千年古董般的郑重地轻轻地将 DC 供在了显示器的旁边，然后有条不紊地熟练地按照手柄、AV 线、电源线的顺序接线，之后安稳地坐在了椅子上，若无其事信手按下了 POWER 键，正悠然自得间却发现屏幕连亮都不亮，于是乎开始手忙脚乱的调整……十分钟后，终于得出一个结论：图像芯片被烧。一时间寂静无声，良久，办公室里才传出了只有月圆之夜在山顶上才能听得到的一种动物的吼叫声……侥幸逃过大难的 DRAGON 和 CARL WANG 不约而同地奔向了罪魁——劣质 AV 线，在将其“碎尸万段”后才长吁一口气说道：“只有用自己机器的‘原配’才安全呀！”众人绝倒……DRAGON 趁机藏起自己视为珍宝的限定版《樱大战 3》悄悄地回到了座位上。其二：网络部的 KYOUI 在 GBA 到货后立即“手入”了一部，花掉了 1300 大圆，如掌珠般爱不释手，天天捧着生怕被谁弄坏。一周后的某日，KYOUI 君来上班时面如土色，哆嗦着对大家说道：“我亏了，GBA 降价到 900 圆了……”接着是欲哭无泪的悲伤，大家都为他“默哀”了三分钟。其三：以男性为主的编辑部终于来了一名女同事，不能不算是最具轰动的消息了。该女生性格开朗，很容易就和大家打成了一片，希望她能够和我们长久地共事下去，一起为办好这份杂志而努力工作，为推动中国游戏业的发展而忘我拼搏。

其实像这样的趣事天天都在编辑部上演着，如果仔细收集一下的话，相信随随便便就能编一整本书了。大家都是玩游戏的，互相之间很容易沟通，看到这本书的你也和我们一样。空气中洋溢着暖融融的气氛，要怎样享受如此舒畅的感觉呢？还是玩游戏吧，近期好游戏不少，尤其是 DC 上的《ILLBLEED》绝对有可以比拟《寂静岭》的恐怖感，非常值得一玩。DC 已经停产近两个月了，以后的游戏也会迅速减少。PS 行将就木，恰如到了晚年，除了 5 月底的《纹章传说》是期待中的大作外，别的也没什么好盼的了，近期也就是《机战 α 外传》和《逮捕令》可以说得过去，如果实在没得玩了，CLOUD 奉劝大家还是找一些经典的老游戏出来回顾回顾吧，比如说《FF7》什么的……（PALADIN：砍死你，就知道这个？）

五月的天空晴朗而又湛蓝，游戏的世界神奇而又多彩，还等什么？紧跟我们的步伐，一起踏上游戏的旅程吧！

CLOUD

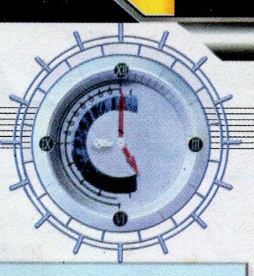
科学时代 2001.5 期

（总第 76 期）下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖滏龙 冠文 席明强
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 郑桐 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局（所）
邮发代号 24－165
出版日期 2001 年 5 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 carlife@ihw.com.cn
总编辑室 0898－5349204
社址 海口市公园路 3 号明星大厦 403 室
邮政编码 570102
广告发行部 0351－7066387
0898－6745593
读者热线 010－62924382
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
定价 8.00





科学时代 半月刊 2001.5 电子游戏与电脑游戏

卷首特辑 LASER

GAME BOY ADVANCE 特辑 …… 3

业界新闻 E・T、星辰

业界最新动态报道 …… 12
游戏榜中榜 …… 21
新作发售一览表 …… 22

新游戏介绍 星辰

王牌空战 4（PS2） …… 24
寂静岭 2（PS2） …… 26
GT 赛车 3（PS2） …… 27
梦幻之星网络版 VER 2（DC） …… 28
莎木 2（DC） …… 29
梦幻骑士 2（PS2） …… 30
速度之魂（DC） …… 31
空中力量 2（X－BOX） …… 32
PS 新作大特集 …… 33
实话实说编辑部访谈 2 …… 36
完全狂人游戏手册 …… 38

超攻略道场 E・T、PALADIN、MADJOJO 等

illbleed（DC） …… 40
超级机器人大战 α 外传（PS） …… 46
尤特那英雄战记～泪指轮物语（PS） …… 48
逮捕令（PS） …… 51
纯情房东俏房客（DC） …… 54
秘技酷 …… 56
模拟器漫谈 …… 81

编读往来 MADJOJO

游通社 …… 58
闲言碎语 …… 60
阵地百景 …… 61
玩家评判 …… 62
自由玩家社区 …… 63

名作大家谈 MADJOJO

名作大家谈 …… 66
无厘头游戏之热点直击 …… 68

王者之书 DRAGON

新闻 …… 70
你所不知道的《饿狼传说》（上） …… 73

网海纵横 CARL WANG、Kyoui

网站介绍～模拟地带 …… 76

漫园 LASER

超级机器人大战系列原创作品角色设定 …… 77
手办欣赏 …… 78
游民画屋 …… 79
动漫十年（太空堡垒） …… 80

纵横四海 DRAGON、LASER

游戏音乐的最前线 …… 84
三国的真相 …… 88

NOW! GAM BOY ADVAIVCE GBA 大特辑

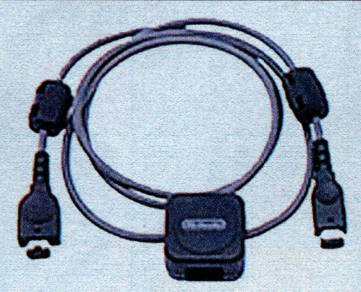
NINTENDO 公布的 GBA 主机性能

名称	GAMEBOY ADVANCE(简称 GBA)
LCD	反射型 TFT 彩色液晶
画面尺寸	40.8mm x 61.2mm
分辨率	240 x 160 像素
发色数	同时显示 32,000 种颜色
CPU	32bit RISC CPU + 8bit CISC CPU
内存	32K WRAM + 96K VRAM(CPU 内藏)256K WRAM(CPU 外部)
声音输出	扬声器、耳机接口
通信机能	GBA 专用通信电缆,最大支持 4 人同时通信对战。
电源	5 号碱性电池 2 节,或者专用充电电池
电池寿命	5 号碱性电池 2 节,连续使用约 15 小时,专用充电电池约 10 小时。
功率	约 0.6W
体积	长:82mm x 宽:144.5mm x 厚:24.5mm
重量	约 140 克
对应卡带	长:34.5mm 宽:60mm 厚:9.5mm
GBA	专用卡带最大容量为 256M BIT,兼容 GB 和 GBC 的游戏。
价格	9800 日圆(约人民币 800 圆左右)
发售日	2001 年 3 月 21 日

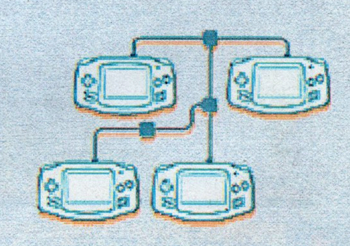
GBA 的主要外设



GBA 专用充电电池与电池盒。由于 GBA 没有外接电源,所以这种充电电池就非常有用,不但可以节省大量金钱而且可以随身携带。



GBA 专用的电缆线。通过它可以与另外 3 名玩家连线,在某些对应的游戏中,可以使游戏乐趣倍增。



这张图是 GBA 连线的实例,只需要 3 根电缆线就可以实现 4 人的通信,强大的通信机能一定会使人爱不释手。

GBA 的强大功能魅力再现! ~GBA 机体彻底分析!~

这就是 GAME BOY ADVANCE

游戏卡插口
从这里插入 GBA 专用软件进行游戏,并且向下兼容 GB 的卡带。

L 键
使用以前的 GB 软件进行游戏时按下此键可以使画面 WIDE 化。

方向键
任天堂系列的传统方向键,使玩家游戏时不会产生陌生感。

START 键
圆形设计,普通开关而已。

SELECT 键
这个按键也是圆形设计,但是比 START 键低 0.2 厘米。

电源开关
GBA 的电源开关设计在机体的下方。

外部扩张口
通信 CABLE 和 MOBILE ADAPT GB 接口。

R 键
按下此键可以使 WIDE 化的画面返回原来状态。

电源灯
通常显示为绿色,电池容量不足时显示红色。

A 键
主要是命令决定时使用的按键,使用频率很高。

B 键
取消命令使用的案件,使用频率也很高。

扩音器
机体设计上追加了 PCM STEREO 音源。

音量调节开关
向右旋转声音变大,反之变小。

耳机插口
使用耳机时将其从此插入。普通耳机也可以使用。

GBA 作为次世代的便携机受到了很高的评价。但是它真正值得大家推崇的地方究竟在哪里呢？这里我们从各个角度对 GBA 进行分析考证。

1 GBA 媲美 PS 机能！？

GBA 使用的 CPU 为 32bit，这和 PS 的 CPU 主频相同。而 GB 的 CPU 主频为 8bit、SFC 为 16bit，从单纯的数据比较中就能够看出 GBA 的优越性能了。

2 一款游戏软件最多可以供 4 人同时游戏

使用 GBA 专用 CABLE 可以最多实现 4 人同时游戏。也就是说 4 人可以通过一片游戏碟同时娱乐。也许在不久的将来可以实现与互联网的连接。

●游戏卡

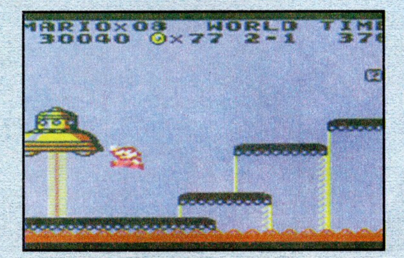
使用 GBA 专用 CABLE 可以实现 2～4 人同时游戏。但是只有 GBA 的对应软件可以实现此功能。

●复数游戏卡

包括 GB 系列的通信 CABLE 机能，GBA 可以实现以前 GB 系列的所有功能。

3 可以兼容所有 GB 游戏软件

在 GBA 上可以游戏所有以前的 GB 游戏。但是出现的游戏画面是接近正方形的图象，在 GBA 上游戏时画面两端是黑屏。这时按下 L 键可以使游戏画面 WIDE 化。



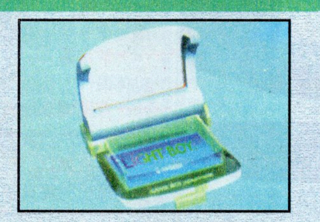
▲这是 GB 版『超级玛里奥世界』在 GBA 上的表现画面，按 L 键可以将画面变宽，按 R 键返回。

4 充实的周边机器！

任天堂发售的周边机器有以上我们介绍过的三种。另外，由于 GBA 没有红外线感应设备装载，因此也有任天堂要发售红外线周边外界设备的传闻。还有很多其他周边的设计正在进行中，请大家期待。

大家关注的周边兼容功能

想来大家最关心的还是 GBA 能够兼容以前任天堂发售的 GB 系列的周边吧。根据任天堂有关部门发布的消息：通信 CABLE 和口袋相机、口袋打印机等可以使用。但是为 GBC 制作的周边机器 AC ADAPT 将不能兼容。现在大家可以放心了，MOBILE ADAPT GB 可以使用，这样大家就可以有效对以前购买的周边进行利用了。



►预定发售的 LIGET BOY ADVANCE，对液晶部分做了相当体贴的保护，在这一点上可以看出任天堂对玩家的关怀是无微不至的。

5 对应 MOBILE ADAPT GB 的软件陆续登场！

以前只有《口袋妖怪水晶》一款游戏与之相对应的 MOBILE ADAPT GB，现在其对应游戏软件将逐渐增加。包括很多迷你游戏和收集稀有道具的游戏等，相信不久对应的软件就会有飞跃性的增加。拥有此设备的玩家一定感觉很庆幸吧。

预定对应的游戏

●马里奥 ADVANCE（任天堂） ●拿破仑 战史（任天堂） ●马穴大作战（任天堂） ●SILENT HILL（KONAMI） ●怪兽守护者（KONAMI）●メールでキュート（KONAMI） ●全日本 GT 选手权（CAPCOM） ●森田将棋 あどばんす（HUDSON） ●无限奇行 ゼロ・ツアーズ（MEDIA RING）

6 2001 年全世界出售预定 2400 万台！

任天堂 3 月 21 日发售日时已经预定 100 万台。之后随着生产数量的增加，预计 2001 全年将销售 2400 万台。现在大家不会有因为发卖日当天买不到机器后陷入长期等待的噩梦了。

不预约也可以买到吗？

单是定单就有超过 270 万台的定货。如果想要稳妥拿到的话还是进行预约比较好。从 2 月 27 日开始相关的专卖店已经开始预售工作。

7 任天堂与 GAME CUBE 连动

现在我们知道的是通过两种机体的连接可以实现对 GBA 画面的控制机能。也就是可以实现机体本身画面与在电视上显示的画面对比进行的游戏。

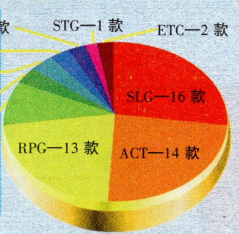


可能性预想

比如说麻将游戏，机体上画面表示你拿到的牌，而电视屏幕显示的是大家打出的牌，这样就可以实现 4 个人打麻将的乐趣了。这只是可能性中的一个，还有很多其他的可能。

哪种类型的游戏数目居多？

我们将所发售的游戏按类型进行了分类，这样可以使玩家看得很清楚。但是最出乎意料的是，居然是 SLG 的数目最多。



5200 日圆—3 款
4980 日圆—1 款
5600 日圆—1 款
5300 日圆—1 款
5800 日圆—13 款
4800 日圆—9 款

游戏的平均价格是多少？

我们把所发售的游戏的价格加以归纳整理，得出了左边的表格。玩家可以根据表格来看出软件的价格集中在哪一个价位。可以告诉大家的是，软件的平均价格是 5335 日圆。

BREATH OF FIRE – 龙之战士

GBA	类型:RPG	媒体:卡带
	厂商:CAPCOM	价格:未定
	发售日:2000 年 7 月预定	通信机能对应

这款移植自 SFC 的 RPG 名作《BREATH OF FIRE – 龙之战士》是玩家们非常期待的作品，GBA 版《龙战士》不但大幅度强化了游戏画面，而且最让人兴奋的就是可以进行通信与朋友交换道具！这个新要素使游戏的耐玩度得到一定的提高。当对付一些强力 BOSS 时如果得到了好友赠送的强力武器/防具，势必对游戏的攻略有很大的帮助。

从游戏画面来看，发色数多的 GBA 版明显比 SFC 版来的柔和，且战斗指令和状态栏的表示也比 SFC 版更加精美，让人感觉战斗画面更接近 PS 上的《龙战士 4》。另外本作的角色状态和 SFC 版有少许的不同，也许会给老玩家一些新鲜感。对于没有玩过《龙战士》且喜爱正统高难度 RPG 的朋友，我们强力推荐本作！

我们期待着再次进入属于龙和妮娜的冒险世界……



▲战斗中的精细画面，四人同时参加战斗的战斗系统十分令人怀旧。CAPCOM 在本作中下了很大的功夫。

▼▶从这两幅图我们可以清楚地看出 SFC 版与 GBA 版之间的区别。







▲和以往的龙战士系列一样，男主人公龙即可以变身成为强大的龙，也可以与同伴进行合体攻击。



▲利用强大的通信机能可以与好友交换强力的武器和道具等物品。使战斗的乐趣大幅度增加。



◀无论是在城镇内还是在大地图中，都可以随时进行存档，所以说这一次大家可以放心大胆地到处走走了。

令人怀念的大作再现

STREET FIGHTER 2 ADVANCE(暂称)

GBA	类型:FTG	媒体:卡带
	厂商:CAPCOM	价格:未定
	发售日:2000 年 7 月预定	通信机能对应

以 2D 格斗游戏名作《STREET FIGHTER II X》为蓝本制作的这款《STREET FIGHTER 2 ADVANCE》不但继承了《SF2X》爽快的手感，而且超必杀也被完整的保留了下来，虽然按键不全，但根据玩家输入的力度不同会区分开攻击的强弱。遗憾的是，由于 GBA 机能的瓶颈，虽不能与街机相比但胜在便携，走到哪打到哪。

由于加入了通信对战的功能，使得玩家们在户外通信对战成为可能。试想一下，一天在地铁里看到有人在打《SF2A》而且还很不份儿的看着你，于是就可以拿出对打线来修理他，或者被修理^0^。游戏中每个角色的攻击判定会有所改变吗？我最得意的 RYU 还依然强劲吗？期待着那一天的到来……

我等着你，我永远的朋友和对手！



▲简易输入指令的设定在本作中也是可以实现的，为了成为高手，要尽量的熟悉这种系统。



▲充分的体会游戏所带来的乐趣，这次的 GBA 版还会有新的要素追加。

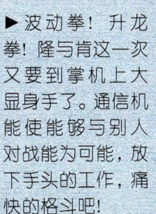


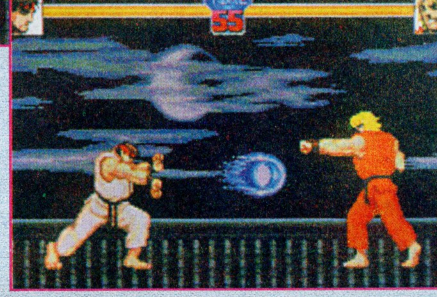
◀和其它的家用机版及街机版一样，除了能够和 COMPUTER 进行对战之外，还可以通过通信电缆与好友一较高低！从左图可以看出选人画面制作的相当精细，VEGA 那种邪恶的感觉完全可以凭借一张小小的图就可以体现出来。

STREET FIGHTER 2!！街机上的感觉真的能够通过掌机来体现吗?



◀古烈对 VEGA！从 ADVANCE 版中可以看出 GBA 功能的强大，背景描绘得十分精细，每个人物的必杀技也能够得到完美的再现。古烈的脚刀！这么熟悉的画面是不是已经让大家热血沸腾了呢？

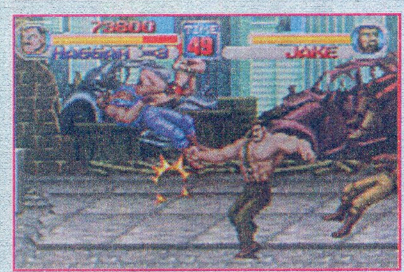




▶波动拳！升龙拳！隆与肯这一次又要到掌机上大显身手了。通信机能使能够与别人对战成为可能，放下手头的工作，痛快的格斗吧！

FINAL FIGHT(暂称)

GBA	类型:ACT	媒体:卡带
	厂商:CAPCOM	价格:未定
	发售日:2000年5月25日	通信机能对应



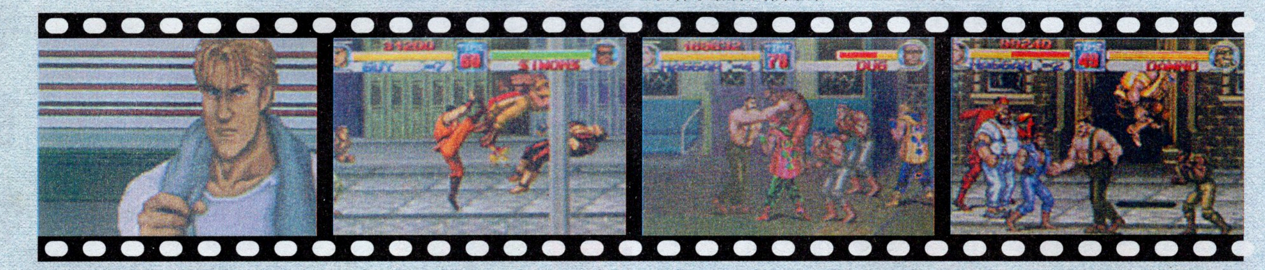
《FINAL FIGHT(快打旋风)》这款街机上的动作游戏想必许多玩家都玩过吧。CAPCOM制作动作游戏的实力一直不容质疑，这款游戏无论是流畅度还是必杀技的爽快感都十分优秀。GBA版《FINAL FIGHT》在强化了画面和追加了新系统后再度出击，成为GBA上不可多得的清版ACT作品。

另外值得一提的是本作的通信功能，可以实现多人同时游戏。所以在游戏中合理的分配路上的回复道具变的很重要，当然也不排除一些很有个性的游戏同伴，他们通常喜欢收集沿路上所有能拿到的物品……好象没有注意到路上的敌人，最后大家因为内讧而开始互相PK(靠，敢抢我的鸡腿！)，最后导致GAME OVER。





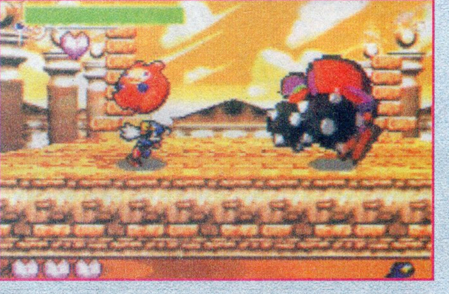
GUY:"CODY、哈格市长动作快点，我们该在GBA上登场了……"



风之克罗诺亚～梦见帝国

GBA	类型:ACT	媒体:卡带
	厂商:NAMCO	价格:未定
	发售日:未定	应用备份机能

在不可思议的国度再次展开非同寻常的大冒险!



如果让你在本作系列、任天堂的玛莉奥系列以及世嘉的索尼克系列当中选择一个你最喜欢玩的，你会如何选择呢？是不是觉得各有长处和优点，难以取舍？这次我们将为大家详细介绍GBA版的风之克罗诺亚，希望能引起大家的兴趣。

本系列一向以操作简单而倍受好评，现在克罗诺亚又乘风飞到了不可思议的迷之世界，开始了新的冒险。在游戏中你可以轻快地操纵他使用被称之为"风团"的东西来进行攻击和移动等行动。值得一提的是，在本作当中除去动作因素不谈，更加强化了解谜的要素，在这里你能够充分感受到解开全部谜题之后清版的乐趣。灵活运用你的头脑以及技术来体会激动人心的冒险吧！



由于GBA强大的机能使得游戏的画面具有异常的表现能力。艳丽的色彩、流畅的卷轴无一不增加着游戏的趣味性。游戏的内容也有加强：故事发生在禁止人民做梦的帝国之中，这里的皇帝"基力亚斯"由于染上了失眠的病症，所以便下令禁止所有臣民们全部不许做梦(好像古今中外很多童话故事里都是这样的设定哟……)。克罗诺亚由于做梦而将要被处以极刑，为了帮助他逃脱磨难，你的任务就是操作克罗诺亚来消灭在帝国之内捣乱的四个怪物……

频繁出现的动作——二段跳!



"风团"即是压缩空气产生的能量团，使用"风团"既可以攻击敌人，也可以增强自身的弹跳力。只需把"风团"充到伙伴的身体里，就可以让它带着你或是你踩着它跳到更高的地方。

使用钥匙来打开关键的门!



游戏中经常会遇到挡路的门，这时需要利用二段跳来取得所用的钥匙才能打开门通往下一个目的地。往往钥匙就在那道门的上方，很容易就可以得到。

如果碰到使用二段跳也不能通过的地方该怎么办?

由于游戏场景变化多端，高低差也会产生很大的差距，有些地方即使是用二段跳也不能跳上去。此时应该搬起箱子作为垫脚石，有了这个高度，再二段跳就能跳过去了。



爆热躲避球战士

厂商:ATLUS | 发售日:3 月 21 日 价格:4980 日圆
类型:SPG | 媒体:卡带 对应周边:通信电缆

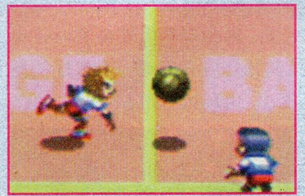
非常引人注目的超格斗式游戏!



本作不仅仅是单纯的体育运动类游戏,在激烈的对战中,你甚至可以使用多姿多彩的带有奇迹般效果的必杀技,目的是用球将对手的体力打到 0 为止的格斗式躲避球!

热力四射的战斗!

以躲避球为题材的体育游戏,除了传球、扣杀、接球和躲避这几个基本的动作之外,还存在有强力的必杀技系统。你可以利用基本的动作组合出各种各样丰富的球技在激战之中取得胜利。作为竞争对手的队伍在全国共有九支,你必须根据不同的队伍制定不同的作战计划,知己知彼才能百战百胜。



必杀传球

能够形成快速连携攻击的必杀传球,可以杀得敌方人仰马翻。



必杀扣球

一旦发动将很难预测球的运动路线以及落点,不可思议的扣杀。

洛克人 X ~ 网络战斗

厂商:CAPCOM | 发售日:3 月 21 日 价格:4800 日圆
类型:A・RPG | 媒体:卡带 对应周边:通信电缆

引人注目的友情!

在网络世界犯罪横行的今天,你必须掌握一定的网络技术而且要有天分,配合娜比来清除犯罪。也即如何体现与娜比的友情。

解决各种不同的麻烦!



与之前出现过很多的洛克人系列不同的是,本作的舞台是近未来的网络社会,游戏的类型一改往日的纯 ACT 形态,变成主人公将洛克人送入到电脑世界中镇压病毒(ウイルス)的 A・RPG。如果在打倒敌人后就可以在商店内买到很多的战斗芯片,将这些战斗芯片进行组合的话便能够出现极丰富多彩的攻击方式。

充满动作感的战斗!

攻击方式以使用 ROCK BUSTER 和战斗芯片为主,若洛克人使用战斗芯片作为武器的话,在战斗中会产生各种各样的援护效果。



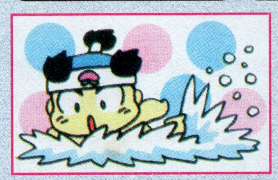
▲战斗芯片多达 150 多种,利用 GBA 的通信机能可以与朋友进行交换。



▲在电脑的世界中操作洛克人来粉碎各种病毒。

桃太郎祭奠

厂商:HUDSON | 发售日:3 月 21 日 价格:5200 日圆
类型:RPG | 媒体:卡带



引人注目的是和平!

本作的时间设定在《桃太郎传说》及二代之后发生的故事,全世界变得完全和平了。在和平的世界中进行白热化的游戏,别有一番风味!

桃太郎的成长之路

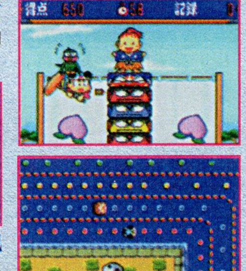
巡回于在世界范围内展开的祭奠盛会,参加各地举办的游戏(迷你游戏)。如果在迷你游戏中顺利通过 的话,随着段位的上升,桃太郎的能力也就会随之成长。还有,在系列当中曾经出现过的金太郎和浦岛太郎等人也会相继登场!

多种多样的迷你游戏!

如果你很擅长玩 KONAMI 的《徐徐大作战》系列的话,那么应付下面的迷你游戏应该是绰绰有余的。

敲落不倒翁

在规定的时间内敲落一层层的不倒翁即可。



放风筝

操纵风筝飞到最高的地方,途中会有红鬼的风筝以及雷电进行阻挡,全部躲开就是了。



赛跑

打色子进行赛跑的游戏,谁最快到达终点,谁就获得胜利。

拿破仑战史

厂商:任天堂 | 发售日:3 月 21 日 价格:4800 日圆
类型:SLG | 媒体:卡带 对应周边:通信电缆



这个游戏是游戏者扮演法国英雄一拿破仑指挥他麾下的部队与反法同盟战斗的故事。战斗时采用现在流行的即时战斗的模式,向自己的部队发出命令,占领敌军的基地。为了广大人民的自由,镇压那些在法兰西大革命里失去了过去享有的特权的贵族们组织的反扑。胜利方式有全灭敌军,一定时间内完成任务和占领了敌人据点这三种。

游戏中的拿破仑军团会在欧洲战场上四处转战,所以有的关是在北方冰天雪地里打,而有些关是在地中海,甚至还会有沙漠的地形出现。所以部队在移动时会受到各种各样的限制,要认真考虑。

在战斗里,要活用能力各异的 6 个指挥官,充分了解他们的属性值,对应战场上的形势,下达适合他们的去完成的指令。在战斗后,要对应他们所取得的战功,给予他们相应的褒美,褒美 POINT 要合理分配,务必使他们的满意度都达到 100,这样在战斗时他们才会更卖力。在战斗中还可以积累经验值升级,升级后的能力也会有所上升,要注意合理的分配经验,使每个人都能得到成长。



寂静岭

厂商:KONAMI | 发售日:3月21日 价格:5800日圆
类型:音乐小说 | 媒体:卡带



在PS上大受好评的动作AVG《寂静岭》此次在GBA上推出了续作,在PS2版的《寂静岭2》发售日未定的现在出现这样一款作品,对喜欢《寂静岭》的朋友来说还是很体贴的。不过GBA版的这款游戏以音乐小说的形式推出却是我们所不能认同的,因为这种形式的作品在中国必定得不到玩家的支持。像SS上的《街》,SFC版的《弟切草》,《恐怖惊魂夜》,《魔女之眠》这些优秀作品有多少朋友曾玩过?想好好的玩也看不懂啊!因此而放弃了这些惊吓自己的机会的朋友还是不少的吧?

这款游戏就和上述的那些游戏差不多,通过文字的表述来交代故事,当然还要配合恐怖的效果音。如果你要玩,就一定要在晚上一个人一间房玩。

在这款作品里,游戏的主人公不光是上一代的主角哈里,还能从女警官梅里尔的视角进行游戏。在这款游戏里,将向大家讲述《寂静岭》一代里的所有谜团。

故事情节和一代是一样的,哈里带着女儿谢莉出来渡假,但是谢莉失踪了,于是哈里在小镇上四处寻找女儿,可是等待他的却是一群群的异形怪物似的怪人。

《寂静岭》的FANS们,在这款游戏里,你能以另一种游戏形态重温一下这款以前你曾沉醉过的作品。

MONSTER GARDIANS

厂商::KONAMI | 发售日:3月21日 价格:5800日圆
类型:育成 | 媒体:卡带 对应周边:通信电缆

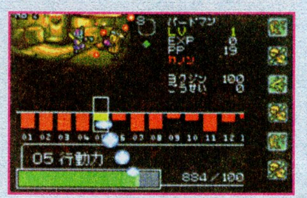


这个游戏的乐趣在于收集和育成怪物,除了这些,怪物的合成也很有趣。

故事讲述的是雷欧王子与怪物同伴们一起,为打倒谋反的贝林根公爵而战。战斗是采用的即时战斗系统,在战斗进行时要注意适当地下达攻击和防守等指令。这款游戏里角色参数设定的比较繁杂,玩家拿到手上时会有种正在PLAY皇家骑士团的感觉。为什么呢?你看看游戏里的巨像兵的形象设计,和《皇家骑士团》里的设定是不是很相象?主人公雷欧王子并不直接参加战斗,只对战斗全局下达指令,和那款《拿破仑》也比较相似,难道现在的游戏创意就到此为止了?

这款游戏的卖点在怪物的合成系统,全部有142种怪物同伴,想要全部收集齐就必须依靠合成,因为有些怪物是平时收集不到的。不过在下正在想象巨像兵和龙合成会出现一个怎样的怪物……受不了了。还是不要想那么多,边玩边看吧!





KONAMI RACING ADVANCE

厂商:KONAMI | 发售日:3月21日 价格:5800日圆
类型:RAC | 媒体:卡带 对应周边:通信电缆

KONAMI全明星在RACING中的共同演出

KONAMI旗下有许多著名的游戏角色,象伍佑卫门、忍者、德考拉、莫艾、兵峰等,以前在FC时代曾经有一款叫做《KONAMI WORLD》(中文泽多拉美)的游戏,其中包含了许多KONAMI的著名GAME角色。在这款游戏中众多明星在各式各样的场地上进行比赛竞速,在比赛中玩者要利用赛道上的道具向对手进行攻击,并且在同时协助下到达终点。如果能得到某种硬币,还可以购入强化车辆的道具,通过对战通信线可以支持最多2至4人进行游戏。

比赛中出现的各种道具大多数都是可以用来进行攻击对手,这些道具所产生的效果也是多种多样的,这样就会令对手受到各种状态的攻击,再加上己方同伴的协力,就可以比较顺利的到达终点了。

就这款游戏而言,推荐大家最好利用通信对战线进行游戏,只有这样才能体会到本游戏精彩之处,虽然要多些花费,多人对战还是GBA的最大乐趣所在。



全日本GT选手权

厂商:KIMCO | 发售日:3月21日 价格:5200日圆
类型:RAC | 媒体:卡带 对应周边:通信电缆

目标是最高速!



以全日本GT选手权为基础制作的赛车游戏,本GAME中登场的车辆、队伍、选手的资料全都是真实的,游戏的规则也是和真实的比赛一样。可以说这是一款超真实的赛车游戏,这样的游戏竟然可以以携带的形态来玩,想一想都令人感动。

游戏中有两种模式,它们分别是:快速追逐模式和冠军杯模式。在快速追逐模式中,玩者可以对赛道和天气进行选择并利用通信机能与别的玩家匀通TIMEATTACK的名次。在冠军本模式中玩者以GT300参战,如能获得好成绩,便可以令选择进行上位的小队中,最终目的是以高性能的GT500获得最后的优胜。比赛中各个选手在转弯时动作完全再现了真实比赛中的情景,游戏的画面与紧张感都会给玩者美的享受。



游戏中最令人注目的地方是在冠军杯模式中以GT500夺得优胜,然后利用通信机能与对手追逐个人的最好成绩!你是否可以笑傲群雄呢?就看你的努力了!



卷首特辑

JUANSHOUTEJI

钻头先生 2

厂商:NAMCO　发售日:3 月 21 日　价格:4800 日圆
类型:ACT　媒体:卡带　对应周边:通信电缆

主角的对手登场!不要输给她呀!

十分人气的动作游戏《钻头先生》的续作首先在 GBA 上登场了,在本作中可以进行对战,并且追加了 2000 米深度的上级者模式,另外还追加了在街机版没有的"钻子隐藏之卡",只有满足了游戏中的特定条件才能获得。



在对战中出现的两个角色是主角斯斯姆和对手安娜,他们在充满各色方块的场地上,利用各种道具来给对手制造麻烦,如能令对手的生命值减到 0,就可以获得胜利。



本作中的 2000 米挑战模式的难度相当高,方块的下落速度相当快,对玩者的反应是个不小的挑战。另外,街机版中没有的迷之卡片要玩者在进行游戏时满足特定的条件才能得到全部卡片共有 20 种。



虽然目的是让下落的方块压扁对手,但是搞不好就会"出师未捷身先死",这样的一个规则简单的游戏也会有战略上的方针制定呀!!

恶魔城~月轮

厂商::KONAMI　发售日:3 月 21 日　价格:5800 日圆
类型:ACT　媒体:卡带

超硬派的动作类游戏!



传统的硬派横向卷轴动作游戏,时至今日已发展为主角会随着经验值的增加而提升等级的类型,在 PS 上的《月下夜想曲》中得到了最完美的体现。就算对动作游戏不是很在行的玩家也可以靠练级提升角色后过关,游戏中还会随着人物等级的提升而有新的隐藏关卡出现,因此就算已经过关的玩家也可以重玩一次享受隐藏关卡的乐趣。全部过关后也会追加新的要素,甚至会有特殊道具的出现……

本作虽然只是掌上游戏机的游戏,但无论在游戏画面、游戏内容方面都有相当出色的表现。游戏画面充分发挥了 GBA 强大的 2D 功能,直逼当年 SFC 的画面水准,流畅的动作、巨大的头目角色、多层卷轴、半透明、放大缩小回转,本作的表现会让你不敢相信这只是一款手掌游戏机的游戏。游戏内容方面,则更接近一款动作 RPG,玩家能从两位男女主角中选择一位进行游戏,每位角色都有不同的能力属性,这些都影响到故事的进行和发展。广阔的迷宫足以让玩家在其中自由探索,而前作大获好评的"地图完成度"在今作中依然健在,各式各样的隐藏道具也非常丰富。本作中还新增了"属性卡片"系统,游戏中的卡片有强化自身能力、加强武器(如皮鞭等)属性的能力,而且根据组合的不同,卡片还能产生更多的变化。



超级玛莉 ADVANCE

厂商:任天堂　发售日:3 月 21 日　价格:4800 日圆
类型:ACT　媒体:卡带　对应周边:通信电缆

玛莉奥在梦之国的崭新冒险开始了!

游戏以玛莉奥等人迷失于梦幻国度的冒险为主题,充份展现了那个多彩的世界。为了最大地体现游戏的乐趣,本作采用了无论是敌人还是道具或其他物品都可以举起并扔出的系统。



本作以梦之国"萨普空"为舞台,玛莉奥、路易斯、碧琪公主与小蘑菇相继登场,依然是动作性很强的经典 ACT 游戏。取消了子弹的设定,你只能从地上拔出萝卜等植物来对敌人进行攻击。为了打倒玛木,必须轮番操作跳跃及力量各不相同的四人前进。除此以外,还能在游戏当中玩到当年《玛莉奥兄弟》的模式。

曾经在超任上推出过的《玛莉奥聚会》和本作有着很多的共同之处,由于 GBA 机能和超任非常接近,因此大家完全可以体会到那精美、流畅的画面。本作的对战功能十分强大,最多可同时提供四个人使用四台 GBA 进行连线对战,这点就连超任都比不上。另外,在对战模式中出现的垃圾桶里隐藏有丰富的道具,善加利用可以轻松的击败对手。



F-ZERO for gameboy advance

厂商:任天堂　发售日:3 月 21 日　价格:4800 日圆
类型:RAC　媒体:卡带　对应周边:通信电缆

纯粹的速度感!

驱使高速行走状态的机车有着良好感觉的纯粹赛车游戏,请仔细体会开发者细腻的制作吧!



尝试压倒性的速度感!

在 SFC 上发表广受好评的名作《F-ZERO》以全新的形态回归 GBA!舞台设定在 SFC 版《F-ZERO》25 年后,在广阔的世界中以最高速为目标与对手进行超高速比赛。机车、赛道都更加真实,使比赛充满着临场感。

为夺取更高的混合排名而进行通信对战!

使用通信对战线的话就可以 4 个人同时进行对战,自己的排名和朋友的排名混合的话就会有统一的排名,如果更多的人对战的话就会出现大规模的混合排名。

▲适当的时候注意使用助推器会使时间大幅度缩短。



▲流动的云,赛道幻想的云海。这就是进化后的图像。



醉里挑灯看剑

GBA发售之后浅析

文/特约撰稿人　雷泽　责任编辑　laser

可被称作主流的存在　GBA是新世代的标准机体?!

2001年3月21日，GBA头顶着晶晶亮的光环，像上帝的宠儿一般在万众瞩目之下呱呱坠地。娇小玲珑的机体让我们垂涎欲滴，精彩华丽的游戏画面让我们目瞪口呆，而高昂的价格也让我们望而却步。自从在2000年8月24日任天堂首次在Space World展出Game Boy Advance后，所有业界的关注焦点都离不开这款小小的主机。每一款游戏开发中的画面都让人感到震惊，我们在惊讶于GBA的强大机能的同时，也对任天堂大量旧作的回归和原创作品的开发产生无比的兴趣。是不是我们可以在它身上一边体会再一次的激情澎湃，一边品味新一次的热血沸腾呢？已经渐渐远去的爱恋变得近在眼前，曾经遥不可及的梦想变得唾手可得……在GBA梦幻一般的注视下，便携机市场又将会产生怎样的动向？不妨让我们结合刚刚过去的便携机热潮来浅浅分析一下。

梦里花落知多少

纵观整个业界，可以看出便携机市场是一块香喷喷且相当巨大的蛋糕，每一个厂商都对它垂涎欲滴，无不想从它身上分出尽可能大的一块来满足自己的胃口。作为便携机市场的老大，任天堂当然有它独特的想法和手段。虽然在SFC的鼎盛时期过后，任天堂在主机的制作和发售方面都受到了前所未有的困扰，但唯独在便携机市场上，GAME BOY一枝独秀，将一个个敢于挑战的对手一一挑落马下！在2000年6月，任天堂正式向业界发表：GAMEBOY已经在全世界销售一亿台。这则消息再次证明了GB势头的强劲，任天堂凭借小小的一部便携主机就可以与众多汇集高精尖科技的主机分庭抗礼，不能不说是业界的一个奇迹！

2年前，由SNK和BANDAI充当先锋，向GB发起一连串的猛烈销售攻势，并在一定程度上取得了一些战果。加上之前的KID'S GAER和名不见经传的PC ENGINE－GT，便携机市场显出百花争艳的局面。结果……在GBA发售之前，我们可以看到这样的现象：在附近的电玩商店里，WS的游戏软件大量积压，而NGP的影子几乎都看不到。

WS在发卖之后4个月内就销售出了100万台，显示出极其强劲的势头。但是，在之后却以惊人的速度突然停滞不前。NGP就更不用提了，据当时的游戏制作人说，“无论多么好的游戏，销售量都无法达到7万。”这样的市场局势的确是很难吸引投资商的资金注入。另外值得一提的是，VM、POCKET STATION也几乎和WS、NGP同时发售，似乎SEGA和SONY对便携游戏机市场也有新的企画(？)，各厂家争夺便携机市场的野心显而易见。但是这些主机目前的游戏软件数量并不多，而这点正是作为一台新机体的致命伤。无论新机体的功能如何的强大，如果没有大量出色软件给与强有力的支持，那么这些主机的命运只能像在越来越窄的小巷里走到路的尽头一样。这些新的主机还没有体现出价值就出现了消亡的趋势，不能不说是一件相当悲哀的事情。像SEGA的VM记忆卡这样拥有简易按键及大容量记忆体的便携机，由于没有强力软件的支持，所以并没有发挥出它作为便携机应有的优势。虽然说POCKER STATION具有和PS/PS2的互换性功能，但是依然没有能够打开局面的强力软件出现……而反观GB方面，从最近的软件销售排行榜就可以看出，《塞尔达传说》的“大地之章”、“时空之章”一经发卖，在短短一周内便双双取得了19万套以上的高销量，牢牢占据了排行榜的一二位。而《勇者斗恶龙怪兽篇2》更是在一周内就卖出了50万套以上，将排在第二位《EXTERMINATION》抛离了将近十倍以上……正是由于有这些大作、名作的强而有力的支撑，从千树万树梨花开到梦里花落之多少，各大厂商在任天堂骄傲且不屑的眼光下纷纷落下马来，GB以燎原之势统一了几乎整个便携机市场。

GBA在手，天下我有！

从一些广为人知的资料上我们可以看出，2000年年末商战的软件销售数量与前年相比大幅度降低，用户对游戏的热情也渐渐降低。DC、PS的软件销量与前年相比也下降了50%左右。N64和GB也下降了10%左右。各大厂商在争夺市场份额的战斗中越来越感到力不从心，市场定位的不同使得各主机在众玩家的心目中位置变得很微妙。然而最主要的一点，不同机种的软件销售数量也发生了很大变化，甚至可以说是惊人的：GB超越了去年占据榜首的PS并一举夺得了4成的市场份额。至少我们可以说现在的市场变成以GB为中心了。

那么年末话题之一的WSC又如何了呢？

《FINAL FANTASY》的销售成绩非常显著。WSC与《FF》同捆版的价格也定在较低的价位上(9999日圆。WSC6800日圆，软件的单卖价





格为4800日圆，因此便宜1600日圆左右），几乎很难看到同捆版能够在商店柜台摆放一个下午的情形。如果单从《FF》软件的销售量来看也许不值得大惊小怪，但是如果想到这是与WSC同捆的销售成绩的话，相信大家就会明白WSC的销售取得的成功了。而BANDAI也以《数码怪兽》、《仙界传·三》等游戏软件向大家显示了它强盛的生命力。当然这种强劲的势头并非容易保持。但是相对于《FF》取得的成绩，WSC在其他的软件上的疲软是显而易见的。相关业界的评估也并不乐观，许多厂商表示："对于WSC的相关发展策略要慎重。"反观任天堂一方，虽然3月份GBA开始销售，但是GBC的势头仍然保持了强劲的走势（只是去年12月份的销售量就在40万台左右）。这使得业界的其他厂商感到了强大的压力，而落在GBA身上的目光，虽不至于惊惶失措，倒真的是有点彷徨茫然。

现在，GBA的销售计划也已经制定（是否决定今年推出新的款式还未定），不过这种新生力量的发挥毕竟还需要一段的时间。具备向下兼容功能的GBA是对GBC产品的有益补充，而反过来看，GBC庞大的玩家群体对GBA的热卖来说是极其有利的条件。很大一部分喜欢GB的玩家对GBA都充满了憧憬和渴望，他们对任天堂近乎于偏致的拥护使得GBA占领整个便携机市场将变得前所未有的容易。所以说，从去年便携机市场的良好市场环境使我们可以预计到今年年末将会是GBA的天下，其他厂商面对着"GBA在手，天下我有"的任天堂，虽然欲走还留，但也只能哀怨地叹一口气，黯然地转身离去。

乱花渐欲迷人眼

任天堂一向是靠软件来打天下的，早在FC时代，就依靠着一系列的优秀大作将其对手打得体无完肤且毫无还手之力。而也正是由于出色软件的跟进不力，才使得VB和N64没有获得商战的胜利。但GB方面却大不一样，一直有相当数量上的大作来提供支持。从最一开始的《超级马里奥》和《俄罗斯方块》、《SAGA》到辉煌时期的《大金刚》、《口袋妖怪》系列，一直到近期的《塞尔达传说－－不可思议的木之实》、《勇者斗恶龙怪兽篇2》，GBA的玩家们总是有好多好多经典的游戏可以反复品味。也正是因为这样，GAMEBOY系列主机的销量才会突破"不可能完成的数字"——100000000台！成为了游戏史上销量最高的主机。GAMEBOY完成了它的梦幻般的传奇故事，而现在的GBA呢？看来这一点我们大可不必担心，从任天堂目前公布及发售的软件数据来看，从数量上看是令人满意的，从内容上看是令人称道的，从素质上看更是让人啧啧称叹，赞不绝口。任天堂一定会在GBA身上继续使用它的以软件"笼络人心"的一贯手法，这样做，既能在玩家中得到好的口碑，又使得自己的钱袋日渐丰满，何乐而不为呢？

接下来让我们回过头来看看任天堂公布及已经发售的软件。光是任天堂独立开发完成的就有《F－Zero for GBA》、《火焰之纹章～暗之巫女》、《Game Boy Wars For Gameboy Advance》、《咕噜咕噜咕噜》、《魔法假期》、《马利奥 Advance》、《马利奥赛车 Advance》、《拿破仑战史》、《黄金的太阳》、《皇家骑士团外传》、《Hanasaki Gassen》等十数款大作。其中的《黄金的太阳》曾经以其极其完美的画面表现和出色的音乐音效，几乎让全世界的FANS陷入震惊之中。"这难道真的是一个在便携机上可以玩的游戏吗？"看到演示画面的人们都不会不约而同地提出这样的疑问。而那些怀旧意味比较浓厚的作品（如《马利奥》系列）更是让游龄老一些的玩家欲罢不能。再看看其他的软件商：Konami的《恶魔城～月轮》、《寂静岭》、《游戏王》，Capcom的《快打旋风》、《街霸2 Advance》、《洛克人EXE》、《龙战士》，Sega的《音速小子Advance》……随便挑出哪一款都是相当强的大作。无论是哪一个都值得我们去期待，都能够让我们热血沸腾，激动不已。在GBA乱花一般绚丽多姿的软件攻势下，我们再一次迷失了自己的眼睛。

像我一样骄傲

任天堂大当家山内博在接受日本记者采访时曾经明确地说过：PS2不能被称作一款家用游戏机，充其量不过是一台附带有游戏功能的DVD播放机罢了。作为任天堂的生父，山内氏完全有底气骄傲地说出上面的话。的确，那些主机的部件数据无论看起来是多么的强大，让人目瞪口呆；那些游戏的表现画面无论看起来是多么的华丽，让人目眩神迷，但是如果缺乏了游戏性的话，只能是被称作是……垃圾。在科技迅猛发展的今天，众多厂商都自觉不自觉的陷入了只追求游戏画面，而不重视游戏性的误区。而我们从任天堂已经或将要发售的GBA游戏内容上来看，虽然画面的素质很高，但任天堂的制作重点依然是放在游戏性这个方面上。玩家们是在"玩"一个游戏，而不是在"看"或者"听"一个游戏，任天堂在这一点上看得比任何人都清楚。《马利奥Advance》、《黄金的太阳》等作品都是那种一旦玩起来就爱不释手，游戏性相当高的作品。基于这一点，任天堂完全可以在任何时间任何地点骄傲地大声喊出：GBA才是真正意义上的家用游戏机！对于这一句话，我们想不服气都不行。毕竟，现在可以当作电影一般来欣赏的游戏太多太多，而可以让我们真真切切"投入的玩一次"的游戏，太少太少。GBA你能够让我们像你一样的骄傲吗？我们在看，在想，在等待。

想说爱你不容易

不管GBA的主机性能是多么的强大，各个软件是多么的令人期待，对于我们国内的玩家来说，还是那一句无奈的"想说爱你不容易"。虽然说在GBA发售的当天在北京的某些店里就能够看到它的倩影，但是1700元（带一盘卡）的高价位令无数垂涎欲滴的玩家望而却步。就算现在已经跌到了900元左右（裸机），也只能是一些极少数的"高级"（指收入上的）玩家才能一过手瘾。而高达6、700元的卡带价格更是像无比沉重的砝码压在玩家的心头让人喘不气来。就算是紧衣缩食购入一台，一款游戏就能让人立刻变得囊空如洗，这样的做法对我们来说毕竟还是不现实的。虽然说我们的生活离不开游戏，但反过来让游戏使得我们不能生活，想是可以这么想，做起来却是不能这么做的。现在我们在这里讨论GBA的现在状况和未来走势，说得不好听一些也只不过是在画饼充饥。我们可以对强大无比的主机性能赞叹不已，也可以对精彩绝伦的游戏画面击节叫好；可以对游戏性指手画脚，也可以对占有率评头论足，但是，GBA离我们，真的，还有好远。



面对着GBA灿烂无比的笑容，我们能做的只能是揉揉自己的眼睛，摸摸自己的钱袋，然后无奈苦笑着转身离去。还有就是……等待。

THE END

NEWS 业界新闻 Time

《勇者斗恶龙 7》再获大奖



说起由日本著名游戏厂商ENIX制作的人气RPG游戏《勇者斗恶龙》系列想必应该没有不知道的玩家吧！众所周知，该系列在日本被称为是国民RPG，可见该系列的魅力是相当的大。去年8月该系列的最新作《勇者斗恶龙7》发售后人气度一直不减，到目前为止该游戏的销售量已经快突破了400万大关，而日前在日本政府举办的"文化厅互动媒体艺术祭"上，《勇者斗恶龙7》竟然获得了"互动数位媒体大奖"，这对于该游戏来讲可以说是一个无上的荣誉。

说起"文化厅互动媒体艺术祭"这个活动，是由日本文化厅官方举办的，该活动每年都会针对日本国内优秀的游戏、漫画、动画以及CG作品等进行表扬，而之所以《勇者斗恶龙7》能够获得大奖，主要是因为该游戏把高水准的剧情安排、整洁的画面、动听的音乐等完整的搭配起来，从而创造了RPG游戏的新篇章。而本次获奖相信会激励ENIX有信心把《勇者》系列做得更好！以下是本次"文化厅互动媒体艺术祭"中和游戏、漫画、动画以及CG等有关系的作品获奖名单：

- 互动数位媒体大奖——《勇者斗恶龙 7》　制作厂商：ENIX
- 互动数位媒体大奖——《莎木一章～横须贺》制作厂商：SEGA
- 漫画部门大奖——《流浪者》
- 动画部门大奖——《BLOOD THE LAST VAMPIRE》

从这一点我们不难看出，日本对游戏、漫画等产业还是相当重视的，因为如果把这些产业利用好的话，会是相当可观的一笔国民收入呢！

《鬼武者》成功突破百万销售量



尽管曾有一系列的传闻让CAPCOM感到非常的不爽，但好在最近又有好消息传来了，日前CAPCOM表示说：该公司于1月25日发售的PS2超人气动作冒险游戏《鬼武者》已经确定在3月中旬的时候达到了日本国内出货100万套的目标，而这也是日本PS2上第一款突破100万套的游戏，难怪CAPCOM乐得合不拢嘴，意义重大呀！而从这一点我们也可看出CAPCOM强大的游戏制作能力。

至于美版的《鬼武者》也已经在本月的15日正式发售了，由于时间短目前还不太清楚销售情况，但估计也错不了，毕竟北美的玩家喜欢CAPCOM的也不在少数，而CAPCOM则希望该游戏在北美能够达到30万套的销售量。

GBA 正式发售日本玩家为之疯狂

万众瞩目的任天堂32位掌机GBA终于在3月21日发售。在日本正式发售了，正如以前预料的一样，GBA的发售让日本玩家异常的兴奋，许多玩家为了能够买到这台功能强大的掌机而熬夜排队，这种场面上一次出现还是去年8月《勇者斗恶龙7》发售的时候了，可见该主机的影响力之大。

众所周知，GBA的初回出货量只有110万台，但是光日本地区的预约数量就已经超过了300万台，所以想在发售当天买到GBA就成了一件非常困难的事情，许多玩家由于害怕买到不GBA所以在发售的前一天晚上就开始排队了，而在日本的新宿、秋叶原等地的大型游戏专卖店的门前21日早上已经有超过300人在排队了，真让人感到不可思议。



而除了GBA主机销售火爆外，该主机的一些相关周边也卖得非常不错如：对战线、外接电源、专用充电电池等。另外随GBA同时发售的25款对应游戏也都有着不错的销售量，在这些游戏中任天堂的《玛里奥 Advance》、《滚滚欢乐球》销售最佳，而KONAMI的《恶魔城～月轮》及《KONAMI欢乐大赛车》也有非常亮眼的销售成绩。

至于我国，早在这个星期一就已经有GBA出现了，而各地的价格虽然多少有些差异，但总体来说就是一个字——"贵"，一个主机加两盘卡2000块左右（谁买得起呀！），真希望任天堂能够加大产量，到那时GBA的价格就会大幅度下降，我们也就可以享受一下了，呵呵呵呵……

GBA 首日实际出货 65 万台

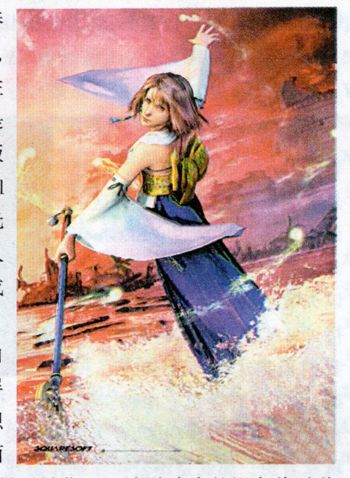


众所周知，3月21日任天堂32位掌机GBA的发售获得了极大的成功，几乎是在同一时间内，日本全国的GBA一下子被抢购一空，而目前任天堂正式宣布了21日当天GBA的实际销售量，为65万台。

也许有人会问，任天堂原来不是宣布首日将出货100万台GBA主机吗？而为什么实际只卖了65万台主机，是GBA不受欢迎吗？当然不是，任天堂表示说：21日当天该公司其实只出货65万台，目前已经全部销售一空，而原定的100万台中的后40万台将在本月月底再出货，至于为什么要这样做，任天堂并没有说明原因。

就根据目前的情况来看，将在本月月底出货的那另外的40万台GBA主机应该也会在当天销售一空，因为GBA实在是太受欢迎了，现在只希望任天堂能够尽快加大产量，让更多的玩家早日玩到GBA。

《FF10》震撼东京电玩展



说起本次"2001年东京春季电玩展"上最耀眼的厂商，可能要算是微软了。而最受注目的游戏，那就要算是SQUARE的超人气PS2版RPG游戏《最终幻想10(Final Fantasy X)》了，该游戏的风光完全盖过了KONAMI的超人气谍报游戏《燃烧战车2》，成为了展会上的另一大焦点。

在SQUARE的展台上，由4台大屏幕电视组成的超大屏幕向玩家展示了《最终幻想10》，而当玩家看到展示画面时，立刻就被那华丽异常的背景震撼住了。该游戏中的视角将随着领队人物而移动，当队伍到达一个环境时系统将会转为场景视角。这种表现方法和CAPCOM的《生化危机》系列十分类似。

在本次展会上，SQUARE向玩家展示了多段《最终幻想10》的动画，每一段都可以说是极具特色，有的是CG画面有的则是游戏画面，从这些动画上可以看出，这款游戏完全发挥了PS2的强大硬件机能，即使是即时演算的画面也是非常的出色，至于CG方面则是充分的继承了SQAURE的一贯风格，华丽程度实让所有的玩家都感到心动。

从目前的这些情况来看，SQUARE先前所说的《最终幻想10》将带给玩家无以伦比的震撼绝不是凭空瞎说，唯一让人感到担心的就是该游戏的制作周期似乎短了一些，不知道故事情节会不会很短，如果是那样的话就没什么意思了！

微软纵横东京电玩展

记得很早以前就有人预测说，在本次2001年东京春季电玩展上微软将会带给人们一些意想不到的惊喜，而随着该展会的召开，证实了人们的预测完全正确。微软在本次展会上的确出尽了风头，X－BOX也确实带给了玩家许多以外的惊喜，下面就让我们来看一下本次东京电玩展微软公布的几个最重大的消息：

1. 微软决定亲身加入日本市场，不再作个旁观者

微软聘请了前S.C.E.I制作人宫田利之担任X－BOX日本开发团队的资深领导人，以发展适合日本风格游戏为主要任务。

2. X－BOX将推出适合东方人使用的游戏手柄

由于以前设计的X－BOX的手柄较大，因此微软决定推出适合东方人使用较小的手柄，并对按钮的配置进行了调整。

3. X－BOX在日本地区将开设网络服务

微软与日本电信巨人NTT签约，NTT的ADSL网络架构将会提供X－BOX的连线游戏服务，而X－BOX在日本推出时将会内建宽频支援功能。

4. X－BOX将推出《死或生3》一鸣惊人

这实在是太出乎意料之外了，TECMO的最新人气3D格斗游戏《死或生3》不是最先出现在PS2上，而是将在X－BOX上推出，这实在让不少人跌破了眼镜。

5. SEGA宣布加盟X－BOX

这则消息其实很早以前就已经有传闻了，但一直没有得到正式，而在本次展会上，SEGA真的宣布加盟X－BOX了，并决定要为X－BOX开发一系列的原创游戏。

GBA发售KONAMI股票大涨

众所周知，3月21日任天堂32位掌机GBA发售取得了相当重大的成功，所有的主机都在最短的时间内被抢购一空，如此出色的表现实在让任天堂高兴得合不拢嘴，不过GBA发售后高兴并不止是任天堂一家，一口气为该主机制作了8款游戏的日本著名游戏厂商KONAMI最近也非常开心，因为GBA的出现让该公司也大大的赚了一笔呢！

说KONAMI大大赚了一笔，除了目前该公司制作的几款GBA游戏都有不俗的销售成绩外，由于GBA的发售，该公司的股票价格也有了大幅度的增长，3月22日KONAMI的股票价格大长了640日圆，达到了5990日圆，增长幅度为12%，这可以说是一笔以外的收入。

从这件事上我们不难看出，一款好的主机不但能让本公司受益，还可以让其他公司得到好处，希望今后能够多出几款这样的好主机。

第五届日本游戏大赏获奖名单

一年一度的"2001年日本春季东京电玩展"今天终于就要开幕了，而该展会的举办单位——日本电脑娱乐软件协会(CESA)日前公布了第五届日本游戏大赏获奖名单，众所周知，能在日本游戏大赏中获得奖项的游戏基本上都是百里挑一的精品，而今年获奖的游戏到底是哪些呢？下面就让我们来看看！

第五届日本游戏大赏获奖名单：

大赏：《梦幻之星网络版》 机种：DC 制作厂商：SEGA
优秀奖：《高机动幻想》 机种：PS 制作厂商：S.C.E.I
《萨尔达传说——姆须拉的假面》 机种：N64 制作厂商：任天堂
《勇者斗恶龙7》 机种：PS 制作厂商：ENIX
《最终幻想9》 机种：PS 制作厂商：SQUARE
《梦幻之星网络版》 机种：DC 制作厂商：SEGA
最优秀新潮流奖：《梦幻之星网络版》机种：DC 制作厂商：SEGA
新潮流奖：《卡比KIRBY》 机种：GBC 制作厂商：任天堂
《梦幻之星网络版》 机种：DC 制作厂商：SEGA
《我的暑假》 机种：PS 制作厂商：S.C.E.I
海外作品奖：《暗黑破坏神2》 机种：PC 制作厂商：Blizzard
游戏设计奖：《梦幻之星网络版》 机种：DC 制作厂商：SEGA
程序设计奖：《梦幻之星网络版》 机种：DC 制作厂商：SEGA
最佳游戏画面奖：《最终幻想9》 机种：PS 制作厂商：SQUARE
最佳包装设计奖：《我的暑假》 机种：PS 制作厂商：S.C.E.I
最佳角色奖：《钻头先生》 机种：PS 制作厂商：NAMCO
最佳剧情奖：《勇者斗恶龙7》 机种：PS 制作厂商：ENIX
最佳音效奖：《最终幻想9》 机种：PS 制作厂商：SQUARE
最佳玩家奖：河相我闻、柴田亚美
最佳制作人：堀井雄二
最佳销售奖：《勇者斗恶龙7》 机种：PS 制作厂商：ENIX
大众奖：《勇者斗恶龙7》 机种：PS 制作厂商：ENIX



SEGA 新社长正式确定

众所周知，在上星期五的下午 SEGA 的社长大川功由于心脏病抢救无效而去了西方极乐世界，这令许多 SEGA 迷们难过万分，因为大川功的确是一位很有才华的领导者，当 SEGA 宣布停止生产 DC 主机，人们都认为大川将带领 SEGA 重现往日辉煌的时候，没想到他竟然……唉，这世界上的事就是这么不好说！不过人总是要从悲痛的阴影中走出来的，俗话说"蛇无头不能行"，大川去了总要有个人来顶替他的位置，目前 SGEA 正式宣布：该公司原副社长佐藤秀树将被提升为新任社长，而原 SEGA 会长福岛吉治将就任董事长的职位。

说起 SEGA 的新社长佐藤秀树，此人毕业于日本日本东京都立大学，1971 年正式进入 SEGA 公司，担任硬件开发设计部部长，大约在去年 11 月的时候，他才被提升为 SEGA 公司副社长，没想到才过了几个月竟然又坐上了社长的位置，运气不错哟！

其实前些时一直有传言说 SEGA 原本决定由该公司特别顾问香山哲接任社长的职位，并准备在今年 6 月的股东大会后正式实施，但是由于香山哲 2000 年 11 月才正式进入 SEGA，因此资历不够，所以他还是只能担任 SEGA 公司的执行长。

入交昭一郎的最新情况

说起入交昭一郎大家应该不会感到陌生吧！这位曾经叱咤多年的 SEGA 公司社长在去年因为表示对 SEGA 连续 4 年出现财务赤字负责而自动辞去了社长的职务，但是多年以来对 SEGA 所做的贡献却是不能抹去的，特别是他对 DC 主机不遗余力的推动更是给人留下了相当深刻的印象。

而自从入交昭一郎今年年初正式离开 SEGA 后，已经很长时间没听到消息了，其实日本媒体对他的动向还是相当关注，目前有消息传来说，日本大型玩具商 Hap－net 宣布将正式聘请入交昭一郎作为该公司非常重事，而这个差事大概算是个顾问的职位吧！该公司表示 6 月股东大会后入交昭一郎就将正式就任，离开了游戏公司又来到了玩具公司，看来入交和娱乐界是分不开了。

DC 大作《格兰蒂亚 2》将移植 PS2？



早在 DC 刚刚发售的时候就曾有人断言说这台主机不会获得成功，而理由就是 SEGA 的主机上一向移植街机游戏比较多，原创的游戏就比较少了，所以许多喜欢 RPG 游戏的玩家就都不选择 SEGA 的主机。这个现象的确曾在 SS 上发生过，而在 DC 发售的这两年多的时间里，这个现象依然非常的明显，不过可以看得出 SEGA 还是努力在改变这个现象了，因此该主机上的确出了一些相当经典的 RPG 游戏如：《永恒的仙境》、《格兰蒂亚 2》等。

提起《格兰蒂亚 2》，毫不夸张的说该游戏绝对称得上是 DC 上最出色的 RPG 游戏，那出色的画面、良好的操作系统以及有趣的情节吸引着玩家，而许多支持 SEGA 的玩家也为 DC 上这么出色的游戏而感到骄傲。不过，最近有消息传来说该游戏有可能会被移植到 PS2 上。

传言指出，PS2 版的《格兰蒂亚 2》将会在今年的 12 月发售，这个消息对于广大的 PS2 玩家来说无疑是一个天大的喜讯，但对于 DC 玩家来说就不会那么高兴了，不过也没关系，因为游戏本来就是不分界限的嘛！对于这个传闻该游戏的制作厂商 GameArts 目前并没有给出回应，但是考虑到该公司曾把 SS 上的《格兰蒂亚》移植到 PS 上，这次也并不是没有可能。

《莎木 2》将可以和一代互动



别看 SEGA 经营一直不善，但其实细说起来该公司还是蛮为玩家着想的，也许这么说有许多玩家会说：SEGA 怎么替我们着想了，当然 SS 就以失败告终，而 DC 更是在坚持了 2 年多的时间就完了，让我们损失了那么多银子。的确，SEGA 在主机方面确实做得非常不成功，但这并完全不是他的责任，这里面因素很多，今天就不细说了。而我们之所以说 SEGA 为玩家着想，那就是该公司在制作游戏方面的态度还是非常认真的，想想看有多少好玩的游戏都是出自 SEGA 之手。

目前日本最新一期的《FAMI 通》介绍了 SEGA 公司的 DC 大作《莎木 2》，而据说 SEGA 为这款游戏设计了好几个有利于玩家的功能。首先该游戏可以使用前作的记录，这样那些从《莎木一章～横须贺》开始玩的玩家就不会白白浪费自己辛辛苦苦储存的记录了。玩家在一代中所赚的钱、购买的道具以及收藏品都可以通过记录在 2 代中使用，如果还是没钱的话，还可以把这些道具以及收藏品卖到，最后实在不行，还可以通过各种赚钱的小游戏来获取银子，如掰腕子、赌博等等。



除了承接一代的记忆外，游戏中还特别为玩家们准备了"地图指引"功能，由于《莎木 2》的游戏场景比一代要大了很多倍，所以玩家很容易迷路，而通过这个功能玩家就可以随心所欲的行动了。

怎么样?这些设计是不是都很为玩家着想，希望 SEGA 这份用心能够得到回报！

DC 专用卡拉 OK 软件发售

SEGA 曾经准备发售一款 DC 专用的网络卡拉 OK 软件，从而让玩家充分的享受 DC 多元化功能。而目前 SEGA 宣布说：这套名为"Dreamcast Karaoke"的软件将在即日起正式发售，日本地区的玩家们马上就可以体会到网络卡拉 OK 的乐趣了。

这套"Dreamcast Karaoke"是由 SEGA 旗下的音乐部门 SEGA MUSIC 和日本 Rekids Audio 公司共同合作开发的，该软件主要是利用 SEGA 在日本日渐普及的 DC 网络以及 Rekids Audio 公司研制的网络音乐配送技术构成的。而通过使用最新的网络音源传输以及安全认证模式，能够让使用者享受更高品质的网络音乐服务。另外，最新的音乐压缩、编码以及解码技术，能够让网络卡拉 OK 变得更加普及和流畅。

目前，SEGA MUSIC 已经准备好了大约 20000 首最新的 MP3 歌曲，当作是网络卡拉 OK 的资料库，而且该资料库目前还在不断的扩大中，很可能是利用 DC 的 MODEM 从网络上下载，其实就算不扩大 20000 首歌也足够玩家唱一阵子的呢！只是不知道什么时候我国的 DC 玩家也能享受到这种服务。

SCEI竟和模拟器厂商合作?!

说起主机制造商和模拟器制作商那简直就可以用水火不同炉来形容，长期以来这两方面一直就是以有你没我，有我没你的方式来相处的。而最突出的恐怕就是S.C.E.I和制作BLEEM模拟器的BLEEM公司以及制作VGS模拟器的Connectix Corporation公司了，由于后面这两家公司都是制作PS模拟器的，所以S.C.E.I和他们之间可以说是打了无数场官司，但不知道为什么S.C.E.I总是以败诉而告终，弄得S.C.E.I经常大喊:“这世上还有没有天理！”不过这世界上的事总是会不断变化的，日前S.C.E.I就宣布将和Connectix Corporation合作共同推出PS模拟器！昨天还是打得不可开交的仇敌，今天竟然成了亲密无间的合作伙伴，实在让人感到不可思议。

S.C.E.I的副社长佐柏雅司日前正式宣布说：该公司将和Connectix Corporation化敌为友，携手合作开发出更好的PS模拟器——“CVGS”，而这是对双方都有好处的做法；Connectix Corporation的总裁也表示说:“CVGS”将会发挥出PS目前最大的价值，并且会让PS游戏的势力扩得更大。

目前，这套“CVGS”模拟器的发售日暂定在今年6月30日，局时会推出WINDOWS以及MAC两个版本，而由于得到了S.C.E.I的帮助，相信这款模拟器无论是在兼容性还是在模拟效果方面都应该比以往的任何PS模拟器都出色，到时候玩家就可以在PC上充分享受PS游戏的乐趣了。



新型PS2主机将在本月发售

这两天外界一直有传言指出SONY可能将要推出新型号的PS2主机，而今天S.C.E干脆就直接证实了这个消息，该公司指出他们即将推出型号为“SCPH－30000”的PS2主机，该主机的发售时间为本月的18日，而这也是续“SCPH－10000”、“SCPH－15000”后的第三种型号的PS2主机。

尽管S.C.E确实要推出新型的主机，但该主机却不是象传言中说的将内置一个硬盘，只不过是提供了放置硬盘的空间，这是以前两个型号所不具备的，而当7月份PS2的活动硬盘推出后，玩家只要把硬盘放进这种“SCPH－30000”型的主机里就可以了。至于SONY什么时候发售内置硬盘的新主机现在还没有消息。

PS2的CPU用途多多

随着科技的不断发展，现如今的游戏机是越来越先进了，就拿SONY的PS2来说吧，该主机除了可以玩游戏外还可以看DVD影碟，据说还可以用在军事方面，真是让人感到不可思议。而日前日本著名的半导体制造商“东芝(Toshiba)”则表示说该公司将准备推出以PS2的CPU为核心的微型控制器——“Micro Controller”。而为了这项计划，东芝将在美国的加州地区成立专门的子公司。

而这个名为“Micro Controller”的微型控制器的通途据说非常的广泛，可以用在任何网络机器、数位式盒上机、电视以及多媒体终端机上。而东芝对于这项产品具有非常大的信心，该公司预计该项产品在2004年的时候可以达到营业额2亿5000万美圆的目标。

《燃烧战车2》将首先推出美版

提起由日本著名游戏厂商KONAMI制作的超人气PS2谍报游戏《燃烧战车2》应该大部分玩家都比较熟悉吧！尽管该游戏在今年“2001年东京春季电玩展”上的风头没有SQUARE的《最终幻想10》大，但该游戏仍称得上是最受玩家期待的游戏之一，而最近有消息传来说《燃烧战车2》应该会先推出北美版然后再出日版。

至于为什么要这样做，传闻指出主要是因为《燃烧战车》在美国的市场影响力要远远超过日本，因此KONAMI才决定今年10月在美国先推出《燃烧战车2》，而其他地区则是在今年底才能推出。

对于这则传言，KONAMI目前并没有正式发表意见，但是从该公司选择在今年5月的美国E3展上提供《燃烧战车2》的试玩版来看，这则传言的可信性也是非常的高呢！

听SQUARE畅谈《FF10》

昨天的新闻已经向大家介绍过了，在本次“2001年东京春季电玩展”上最引人注目的游戏恐怕就要算是SQUARE的PS2超人气RPG游戏《最终幻想10(Final Fantasy X)》了，该游戏华丽无比的CG动画以及游戏画面震惊了在场的所有玩家。而SQUARE公司开发《最终幻想10》的小组也在展会上举行了一个小型的座谈会，而在座谈会中间他们提到了《最终幻想10》目前的一些情况。

SQUARE表示：在该公司员工不眠不休的努力下，目前《最终幻想10》的完成度已经达到了80%，该游戏本次带有很大的亚洲风格，而大量的水以及海洋场景都是该公司的一次全新的尝试。

该游戏的制作小组还表示，本次《最终幻想10》所要表现的主题就是“独立”，而覆盖内容包括双亲对子女的管束、社会的价值观、宗教等等。另外，该游戏中还会呈现出旅行的特色，玩家可以在游戏中看到许多具有不同文化特色的场景。

还有就是游戏的后半段应会有大量的感情故事上演，而这也是《最终幻想》系列中最感人的一部，制作小组提醒那些感情脆弱的玩家，在玩游戏时一定要准备好手绢，免得让泪水弄湿了衣服。

《决战3》将加入网络对战功能

日本KOEI公司最近这段时间可以说是春风得意，由于该公司的PS2大作《真·三国无双》以及PC版《信长的野望——暴风世纪》的大热卖，使得该公司往上调高了财务预测，而再过不久，该公司的超人气PS2战略游戏《决战2》也要推出了，这想必又能给KOEI带来一笔非常大的收入，真是喜事不断呀！难怪KOEI最近总在忙着开发新游戏呢，人逢喜事精神爽嘛！

日前，《决战2》的制作人接受了媒体的采访，而本次访问的内容除了包括决战系列的制作背景以及动机外，还谈到了目前正在计划中的《决战3》。该游戏的制作人表示：《决战3》将会加上网络对战的功能，这可是许多玩家最期待的事情。不过KOEI计划中的这项网络对战功能主要是着重于让玩家一对一的单挑，并不是让几个玩家联合在一起共同作战，这大概就是美中不足之处吧！

微软否认 X-BOX 会给其带来损失

美国华尔街美林证券报导微软可能会因为该公司的次世代主机 X-BOX 而损失 20 亿美圆，并且必须到 2005 年的时候才可能把这些损失弥补回来。该消息一经传出使得许多对 X-BOX 充满了信心的玩家不禁对该主机产生了怀疑，不知道此事是否属实。面对这种情况，微软目前终于站出来澄清了此事。

微软游戏行销部总监 John O' Rourke 表示，他认为美林证券的预测只是根据一些片面消息就妄下断言，并不是一个正确的做法。游戏主机的销售必须负担成本与风险，但能靠游戏的销售与权利金回收，况且还包含后续的整体效益，不能单单看主机的制造成本就下结论。

就光听微软这么说似乎还是蛮有道理的，不过微软在发表的声明中并没有明确的说明 X-BOX 的真正的营收情况，到底 X-BOX 会给微软带来好运还是灾难，还是让我们拭目以待吧！

微软大力征求日本游戏开发员

从种种迹象看来，微软这次确实是想在游戏界里大大的搅和一把，日前微软在美国的西雅图举办了一个名为"Gamestock 2001"的活动，在本次活动中微软表示过不了多长时间该公司就准备大量地招聘日本游戏人才，并希望在今年 6 月的时候能够聘请到 100 名左右的日本游戏设计人员。

微软表示该公司目前正有 12 个 X-BOX 游戏在日本制作，不过对于这些游戏的名称该公司却没有透露，只是一再的表示要大量的招聘人才。而其实细说起来微软目前的确很努力的在发展该公司在日本的实力，而微软更是有自信能在日本建立起世界级水准的游戏开发团队，开发出符合日本玩家口味的游戏。而这一切的一切都是为了能让 X-BOX 在日本站稳脚跟，真是用心良苦呀！

SCE 前设计人员加入微软

随着 2001 年东京春季电玩展的召开，微软最近这段时间成了游戏界最大的焦点，X-BOX 成了人们茶余饭后谈论的事情。而从该公司宣布的种种消息看来，微软这次绝对不再是单纯的玩玩，而是准备在主机市场上大大的折腾一把了。

在本次东京电玩展上，微软的总裁比尔盖茨正式宣布将聘请日本的宫田利之作为 X-BOX 日本分公司游戏团队的资深管理人。而说起宫田利之想必许多玩家都不知道他的底细吧！他以前是 S. C. E. I 的设计人员，负责领导 PS 游戏的发展，虽然如今他已不在 S. C. E. I 了，但微软还是看中了他，而这次聘用他完全是想做出符合日本本土风味的游戏，看来微软这次铁定是要进军日本市场了。

KOEI 公布 X-BOX 新游戏

在主机品种繁多的今天，似乎没有一个游戏制作商能够忠于一种主机，许多游戏厂商都在同时兼顾几台主机，实在不能不让人佩服他们的毅力。

而和其他厂商相比，日本的 KOEI 公司似乎要稳重许多，该公司目前似乎只是一 SONY 公司的主机以及 PC 为主，很少为其他主机开发游戏，不过从目前该公司的动作来看，KOEI 似乎又有了新的选择，那就是微软的 X-BOX。

KOEI 公司日前宣布说该公司将为 X-BOX 制作一款名为《Crimson Sea》的战争模拟游戏，这款游戏将再现该公司另一款战略大作《决战》中一个荧幕包括了千人大战的战争场面。另外，KOEI 还表示这款游戏还将支持网络功能。

至于该游戏的发售时间，目前暂定在 2002 年发售，价格方面则还未决定。

《K-Project》到底归谁所属？

自从 DC 宣布停产后，该主机上的许多未发售游戏都出现了延期或者停止开发的现象，这实在令许多玩家感到不爽，而原本准备在 DC 上推出的音乐射击游戏《K-Project》自然也成为了人们关注的对象，许多期盼这款游戏的玩家都生怕该游戏也会中途夭折。

这款游戏是由原《太空频道 5》的制作人水口哲也亲自操刀制作的，目前已经完成 50%，预计在今年内可以上市。但由于《太空频道 5》的续作将在 PS2 上推出，而 SEGA 又在"东京电玩展"期间正式宣布加盟 X-BOX，所以《K-Project》这款游戏究竟会在什么主机上发表，也变成了许多人关心的焦点，而到底该游戏会出现在哪台主机上，还是让我们拭目以待吧！

北京华义联合软件开发有限公司新闻发布会

华义公司于 2001 年 3 月 28 日下午在北京长城饭店举行了"北京华义联合软件开发有限公司成立暨《石器时代》网络游戏全国热卖庆功会"，宣布了"北京华义"的诞生。

台湾华义国际股份有限公司成立于 1993 年 8 月，1994 年 8 月出版了第一套改版日本 PC—98 电脑游戏《擂台美少女》和《特勤机甲队》并双双获得台湾当月销售冠军。后来又陆续出版了《恋爱物语》、《梦幻西餐厅》和《纯爱手札》等一系列电脑游戏。其中《纯爱手札》还曾经授权在大陆地区销售。该公司目前已经成为台湾地区最大的日本游戏代理商。

此次成立的北京华义为台湾华义国际数位娱乐股份有限公司和 Game China International Ltd. 合资成立的子公司，从 2000 年底开始在内地开展业务。2001 年 1 月 12 日在国内推出了第一款在线网络游戏《石器时代》，两个月内就销售了 30 万套，为广大网民所热衷。



而北京华义目前的主要业务是为大陆玩家提供 WGS 多娱乐网路平台，总经理在讲话中也表示了未来将在网络教育等方面涉足的意向。

伴随着电脑的日益普及，网络已经离我们的生活越来越近。此次华义的进军也许会在中国内地的 IT 界掀起一股新的风潮。







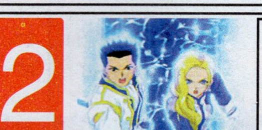
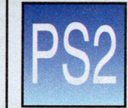
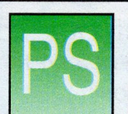
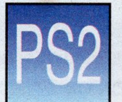
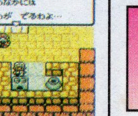
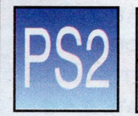
地巧星 玉臂匠 金大坚

天平星 船火儿 张横


地魔星 云里金刚 宋万
地妖星 摸着天 杜迁

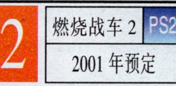
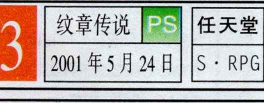
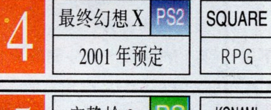
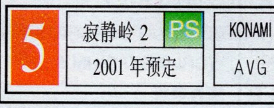
[G] 游戏 TOP 10 榜中榜

TOP 10 月间游戏销量榜 (3月10日至4月10日)

排名	画面	机种	游戏名	类型	评语	厂商	发售日	销量
1		GBC 	勇者斗恶龙怪物篇 2	RPG	CARL WANG：DQ 爱好者必玩的游戏。	任天堂	2001 年 3 月 9 日	60 万 4168
2		DC 	樱大战 3	AVG	CLOUD：还是眼镜美女最有魅力。	SEGA	2001 年 3 月 22 日	31 万 7684
3		PS2 	决战 2	SLG	PALADIN：貂婵继《曹操传》中喜欢曹操后，这次又爱上了刘备。	光荣	2001 年 3 月 29 日	27 万 8643
4	 	PS 	超级机器人大战 α 外传	SRPG	E・T：我选择我喜欢！呵呵！	BANPRSTO	2001 年 3 月 29 日	26 万 5716
5	 	PS2 	实况足球 5	SPT	星辰：实况 2000 可以光荣退休了。	KONAMI	2001 年 3 月 15 日	22 万 9154
6	 	GBC 	赛尔达传说不可思议的果实～时空之章	ARPG	KYOUI：强烈推荐用 GBA 来玩。	任天堂	2001 年 3 月 8 日	17 万 7176
7	 	GBC	赛尔达传说不可思议的果实～大地之章	ARPG	KYOUI：接续时空之章的纪录，可以发现隐藏结局。	任天堂	2001 年 3 月 8 日	17 万 3214
8		PS2 	EXTERMINATION	AVG	PALADIN：爽爽爽！PS2 的画面就是爽。	SCE	2001 年 3 月 8 日	12 万 8078
9		GBC 	口袋妖怪水晶	RPG	laser：说了好多遍了，不想再说了。	任天堂	2000 年 12 月 14 日	11 万 4713
10		DC 	ILLBLEED	AVG	MADJOJO：抱着变态的觉悟去玩这个游戏吧！	CRAZYGAME	2001 年 3 月 29 日	9 万 1727

游戏期待榜

排名	游戏名	机种	发售日	厂商	类型
1	莎木 2	DC	2001 年预定	SEGA	FREE
2	燃烧战车 2	PS2	2001 年预定	KONAMI	ACT
3	纹章传说	PS	2001 年 5 月 24 日	任天堂	S・RPG
4	最终幻想 X	PS2	2001 年预定	SQUARE	RPG
5	寂静岭 2	PS	2001 年预定	KONAMI	AVG

本月主机销量排行榜

3 月 10 日至 4 月 10 日

主机	销量
PS	18655 台
PS2	166568 台
DC	68123 台
N64	7408 台
GB	79149 台
NGP	1566 台
WSC	24730 台
GBA	1066457 台

这个月可以算是星辰到编辑部以来最热闹的一个月，先是连续三天攻略《樱大战 3》，在这之中亲手毁掉了 BLUE 视为珍宝的 DC，虽然最后发现杀手是那根神秘的 AV 线，但还没有买 DC 就先毁了一台，感觉真是奇妙。接着是全体编辑总动员攻略 α 外传，这之间 kyoui 又亲手烧毁了 JOJO 的 PS，阿门！然后还是 JOJO 连续奋战《ILLBLEED》，之间多次暴走，搞得众同仁晚上要和 JOJO 保持 3 米以上的距离才算安全。最后的一件大事就是编辑部新来了一个女生，下个月大家就可以看到她了，这也正好堵住了某些别有用心地说编辑部有"BL"倾向人的嘴。最遗憾的是本期的榜评还是由众小编完成，不知道什么时候才可以见到大家的留言呢？

complete shedule

新作发售表

ACT 动作	SLG 模拟
PUZ 解迷	SPT 体育
RAC 赛车	SRPG 战略 RPG
RPG 角色扮演	TAB 桌上
SHT 射击	ETC 其它

PLAYSTATION

2001 年 4 月至 6 月

日期	游戏名	厂商	类型
4月5日	JET DE GO!	TAITO	SLG
12 日	X－MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	ACT
26 日	三洋弹珠机天堂 5 大渔旗	ACCLAIM SOFTWARE	SLG
	打工仔 接待麻雀	VISIT	TAB
	Forget me not －PARITE－	ENTERBRAIN	AVG
	实况 POWERFUL 职业棒球 2001	KONAMI	SPT
	KONOHANA: True Report	SUCCESS	AVG
	SPIDER MAN	SUCCESS	ACT
	SUPERLITE 1500 SERIES 漫画 PUZZLE 5	SUCCESS	PUZ
	HAPPY DIET TWILIGHT	EXPRESS	SLG
	TIME CRISIS PROJECT TATAN	NAMCO	STG
	GEAR 战士 电童	BANDAI	ACT
	回到我的身旁	PRINCESS SOFT	SLG
下旬	与 i MODE 一起～到哪里也一起	SCE	ETC
4 月	CLEOPATRA FORTUNE	ALTRON	不详
5月2日	SD 高达 G GENERATION－F. I. F	BANDAI	ETC
	WORLD STADIUM 5	NAMCO	SPT
24 日	烧肉奉行	MEDIA ENTERTAINMENT	ACT
	尤特那英雄战记—泪指轮物语(纹章传说)	ENTERBRAIN	SRPG
	赏金猎人莎拉	CAPCOM	AVG
	FANTASTIC FORTUNE	CYBER FRONT	SLG
	STARLING ADVENTURE(空想大冒险)	CAPCOM	不详
31 日	看你的本领	SUCCESS	不详
	打工皇帝 战斗吧 打工仔	SUCCESS	不详
	古墓丽影 5 历代记	CAPCOM	AVG
下旬	EMIRIA	KID	AVG
	夜想曲 2	VICTOR INTERACTIVE	AVG
5 月	女流雀士的挑战 2	CULTURE BRAIN	TAB
	私立凤凰学院 3 年纯真组 J WINGSLG		
6月7日	AFRAID GEAR ANOTHER	OFFICE CREATE	SLG
	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	KONAMI	SLG
21 日	东京舞妓物语	VISIT	SLG

PLAYSTATION2

2001 年 4 月至 6 月

日期	游戏名	厂商	类型
4月5日	结他超人 ONE	光荣	ETC
	TRUE LOVE STORY 3 ENTER	BRAIN	SLG
	钢铁咆吼～WAR SHIP COMMANDER	光荣	SLG
12 日	ARMORED CORE 2 ANOTHER	AGEFROM SOFTWARE	ACT
26 日	Love Songs 偶像是同班同学 D3	PUBLISHER	SLG
	RAYMAN REVOLUTION!!	UBISOFT	ACT
4 月	BASIC STUDIO POWERFUL 游戏工房	ARTDINK	SLG
	GUN＝HEARTS	IDEA FACTORY	ACT
	THE FLINTSTONE VIVA! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	RAC
	GRAN TURISMO 3 A－spec	SCE	RAC
5月2日	花与太阳与雨	VICTOR	AVG
	F1 Racing CHAMPIONSHIP	UBI SOFT	RAC
10 日	东京巴士案内 今日起你也是车长	SUCCESS	SLG
17 日	激写 BOY 2 特种大国日本	REM SOFTWARE	ACT
24 日	PHASE PARADOX	SCE	AVG
下旬	MAGICAL SPORTS 2001 甲子园	魔法	SPT
5 月	END NESIA	ENIX	RPG
	GOLFUL GOLF	ARTDINK	SPT
	THE MECHSMITH RUN＝DIM	IDEA FACTORY	AVG
6月下旬	CITY CRISISSYSCON	ENTERTAINMENT	ACT
	MAGICAL SPORTS HARD HITTER	魔法	SPT
6 月	魔剑 SHAO	ATLUS	ACT
	机甲兵团 J－PHOENIX	TAKARA	ACT
	D. N. A. ～Dark Native Apostle～	HUDSON	AVG
	炼金术士 3	GUST	SLG
7 月	NET KARAOKE	ERUGO SOFT	ETC
	Final Fantasy X	SQUARE	RPG
10 月	暴乱公主	角川书店	RPG

DREAMCAST

2001 年 3 月至 5 月

日期	游戏名	厂商	类型
4月5日	CANVAS～乌贼色的 MOTIVE～	NEC Interchannel	SLG
	SPIRIT OF SPEED 1937	ACCLAIM JAPAN	RAC
12 日	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	RPG
	Angel Present	NEC Interchannel	AVG
	SPORTS JAM	SEGA	SPT
19 日	CLOSE TO～祈祷之丘～	KID	SLG
	新世纪 EVANGELION TYPING E 计划	GAINAX	SLG
26 日	HAPPY☆LESSON	DATAMPOLYSTAR	AVG
	KONOHANA: True Report	SUCCESS	AVG
	WWF ROYAL	RUMBLE	SPT
	ADVANCED 大战略 2001	SEGA	SLG
	中旬火焰圣母～THE VIRGIN ON MEGIDDO	广美	AVG
5月10日	DEATH CRIMSON OX	ECHO SOFTWARE	STG
17 日	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	SPT
	PHANTASY STAR ONLINE Ver. 2	SEGA	RPG
24 日	COMIC PARTY	AQUAPLUS	SLG
	COMIC PARTY 限定版	AQUAPLUS	SLG
	赏金猎人莎拉	CAPCOM	AVG
31 日	CRAZY TAXI 2	SEGA	RAC
	EXODUS GULITY	NEOSA	RPG
	欢迎来到 PIA CARROT!!2.5	NEC Interchannel	SLG
	玛莉与爱莉之工作室 COOL	KIDS	SLG
	彻万 免许皆传 廉价版	加贺 TECK	TAB
下旬	MISS MOON NIGHT	加贺 TECK	AVG
6 月	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	RPG
6 月	井上凉子～ROOMMATE～	DATA M POLYSTAR	SLG
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	SLG
8 月	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	RPG
10 月	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	RPG
2001 年夏	地球的朋友们 ETC MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	SLG
	创造打比赛马 2(暂称)	SEGA	SLG
	机勋战士 高达 联邦 vs 自护	BANDAI	ACT
	莎木 II	SEGA	AVG
	AGIC: The Gathering	SEGA	TAB
	DEBRY OWNERS CLUB ONLINE	SEGA	SLG
	创造怪兽!	SEGA	SLG
	「World Series Baseball 2K」系列	SEGA	SPT
	超级机器人大战 α	BANPRESTO	SRPG

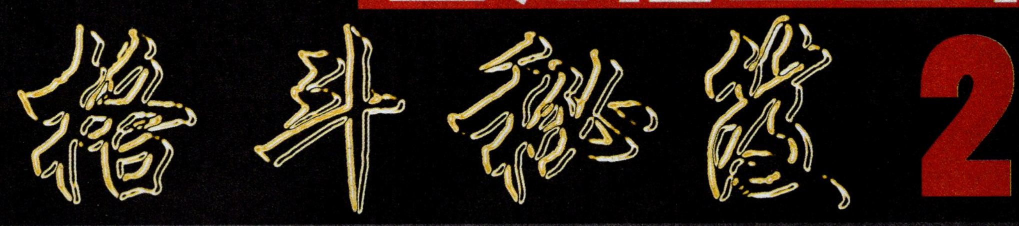
新作发售表

史上最高对战游戏超大专辑

锐意制作中，堪称史上最完全格斗游戏专辑的《格斗秘笈 2》(暂定名)即将在五月与大家见面。以“最新，最全，最权威”为目标而制作的格斗游戏读本，必然将给身为格斗迷的你以不一样的震撼和感动，全书以权威性实用性为主旨，兼顾趣味性和观赏性。将市面上最新的格斗游戏大作，包括家用机和业务用机的所有王牌作品一网打尽全部收集。

从基本出招表，技解析到连续技分析，玩友们期待的格斗大作将被从头到脚进行滴水不漏的解剖。独家权威资料披露将你了解游戏背后的故事，爆笑格斗四格则让你在练习之余开怀一笑。目前可以部分披露的机密制作情报如下：

五月隆重上市



所有的格斗迷，让大家久等了

1. 大期待 KOF2000 全面分析。
2. 罪恶克星 X 完全格斗教程——成为罪恶高手之路。
3. CAPCOM VS SNK，SNK VS CAPCOM 强化版的全面介绍和分析。
4. 超级格斗游戏大作 VR 战士 4 进阶教程。
5. 大好评期待的“死或生 3”。
6. 格斗游戏背后的秘密。

如果你是菜鸟，《格斗秘笈 2》能让你变成高手，如果你原本就是高手，那么它足以令你傲视群雄独孤求败。可以这么说，作为格斗迷，你所想要的，在这本书里，全都可以找到。

本书封面待定

王牌空战 4

IT'S CHANGING EVERYTHING. AGAIN.

无责任推荐	类型:SLG	媒体:DVD－ROM	PS2
90%	厂商:NAMCO	记忆容量:未定	
	发售日:2001 年夏	对应周边:未定	
	售价:未定	完成度:70%	WWW.NAMCO.CO.JP

提起飞行模拟游戏，相信大家首先想到的就是 NAMCO 的王牌空战系列，它以超爽快的空战场面征服了广大玩家的心，是 PS 上当之无愧的飞行游戏“王牌”。本系列的最新作《王牌空战 4》将在 PS2 上登场，预定今年夏天发售，不过在刚刚结束的 2001 东京电玩春季展上公布了本作的体验版，究竟在 PS2 上的表现如何呢？请关注下面的报道。

CHECK1 超精美的画面表现



本作拥有令人惊异的画面表现，据该游戏制作人河野一聪介绍本作所使用的 3D 图形引擎是从《王牌空战 3》中的 3D 引擎强化而来的，配合 PS2 强大的图像表现能力，游戏中的画面可想而知达到了一个怎样的高度。比如天空中云彩的效果，在该系列前几代由于机能的限制表现得不是很好，特别是雾化的效果和穿过云彩时会出现比较明显的马赛克，这次由于机能的大幅度提高，可以轻易做出很真实的雾化和半透明效果，更接近真实的云彩。另外，为了更加真实的表现游戏中的地形，游戏制作者特地采用了卫星实拍照片作为参考，根据这种高解像度的照片可以制作出非常真实且细致的地形来，大家从图片中可以看出地形的表示好像航空照片般真实，这样玩起来就更有投入感了。本作游戏画面的表示风格和《王牌空战 2》比较接近，也就是说速度感会很强，这也是星辰期待以久的变化。





CHECK2 全新的视点变换系统



在本作中玩家将可以自由地变换视点，我们通常所使用的视点是在驾驶仓中的主观视点和在飞机后面的追尾式第三人称视点，在游戏时虽然拥有很好的操作性，但在画面表现力和方便程度上还略显不足。比如近距离追尾攻击和高速俯冲投弹时主视点就不能很好地体现出飞行的难度和冲击力，星辰经常想以此招在小女生面前做做秀却总是得到这样的回答；这有什么难的？和开车没多大区别呀！汗……！开飞机能和开车是一回事吗？还有一点，主视点或追尾视点都有一个严重的弊端就是对于侧面和后面的敌人难于迅速做出反应，往往只有在听到急促的 WARNING 声后才发觉身后的敌机；而在索敌时更是要不停地兜圈子以达到 360 度观察的效果，每当这时我就会怀念起高达的 360 度全天候驾驶仓来……这两点不足在本作中都得到了很好的强化：新增加了自机左右和后方向的第三人称视点，并且可以由玩家自由切换，这样在索敌时基本上可以做到 360 度全方位了，而且更重要的是可以随时在游戏中表演出过关回放时的超魄力战斗场面，这下子不把那些小女生吓得尖叫，对你视为天人才怪呢！呵呵～～不过这对操作技术要求可非常高哟，千万不要做秀不成反丢脸，咦？刚才是谁的又飞机坠毁了？……





▲切换成侧面视点，可以很方便地观察到从两侧出现的敌机。

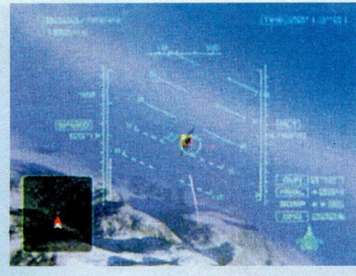


▲游戏中最基本的视点，对于空中位置感的把握十分有效。

CHECK3 基本系统解说

同前作一样，战斗机拥有两种基本武装，一种是接近战时使用的机枪，一种是空战主力武器导弹。机枪需要手动瞄准，并且射程和威力都十分有限，但却是表现自己高超的驾驶技术的最好手段，对于那种在空中漫无目到处乱飞的敌机最好的办法就是迎面冲过

去，然后用机枪点射，将其击坠，从敌机坠毁的浓烟中穿出，摆出一个漂亮的pose，帅呀！！导弹是空战中最常用到的武器，它可以远距离锁定敌机，并且拥有相当巨大的威力，不过在本作中正面锁定敌机发射导弹往往会被它躲过去，所以最佳的攻击办法应该是绕到敌机后面锁定，再发射导弹。此外，在本作中弹药的限制十分严格，如果胡乱地发射导弹的话，很快就会耗费干净，那时只有用机枪去拼命了！据NAMCO介绍，每架飞机都会配备一种特殊武器，这种武器具体有什么效果现在还不清楚，但应该不会是射击游戏中的保险吧？



▲对空机枪的威力比较小，射程也很短，多用于接近战，由于射击速度比较快，可以收到较高的效率。



◀导弹是空战中最主要的武器，但要注意有数量限制。

CHECK4 真实的战斗机登场

和3代不同的是本作中所有登场的飞机全部是现实中存在的，比如：F－14、F－22、TORNADO、幻影2000等，而且飞机的总数更达到了20几种，是全系列中最多的一次。为了更加真实的再现飞机的操作手感，制作组亲自到日本空军基地实地考察，观看百里基地祭的飞行表演，富士总和火力演习并且还参考了日本航空资料馆的飞行资料，力求将最真实的战斗机呈现在玩家眼前。不光是拥有真实的操作感，还有飞机的质感，发射导弹时产生的爆炸声和引擎的轰鸣声都相当真实。



◀低空飞行性能很强的多用途战斗机，重量很轻，加速性能好，飞行距离长。



▶随着速度不同主机翼可作前后移动的可变翼战斗机，可乘坐两名驾驶员。



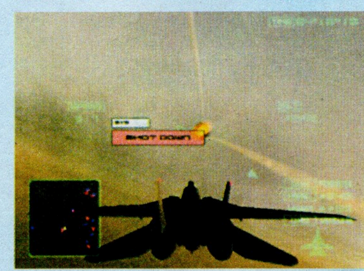
◀F－15的后续机种，是面向21世纪的战斗机，在本作中将以主力战斗机登场。

CHECK5 超魄力的空中战斗

以前由于PS机能的限制，在游戏中不能同时显示多架飞机，因此游戏的任务经常是由玩家一个人孤军奋战，而且每个任务的内容也比较单一，不能让玩家自由选择。现在由于PS2强劲的机能和DVD超大的容量，战斗的场面将变得更加丰富多彩。首先每次出击时不光只有自己一架战斗机，你将拥有更多的友机一同出发，因此在出发前需要配置好友机的飞行任务，或是护航，或是吸引敌军火力，另外在出发以后还可以更改任务，因此如何活用友机将变成游戏中的一个重要环节。其次，空战的战场将变得非常广阔，经常会出现在几个地方同时开战的情况，你要根据本次的任务灵活地选择参加哪里的战斗，因为弹药和燃料有限，所以尽量选择重要的地点作战吧，在补给充足的情况下也别忘了支援一下友军，一来可以体现你高超的驾驶技术，二来也好让友军继续为你卖命呀！







CHECK6 全新的故事模式

本作和3代一样，在一个驾空的世界观中展开战斗，但和它不同的是本次所用的战斗机全是真实存在的，这样玩起来一定更有投入感。另外本作新加入了一个“长任务模式”，它会根据玩家完成每个任务所用的时间、机体的损坏程度、击坠敌机的数量而改变下个任务所要达成的条件，这就意味着本作将拥有很多不同的结局。



热力直击

寂静岭2

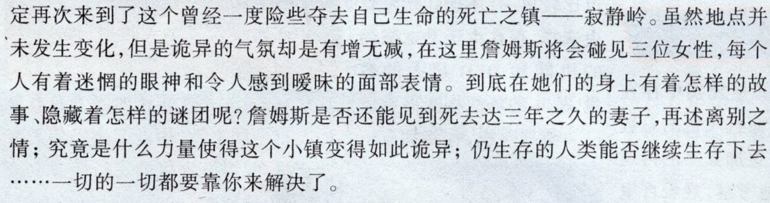


无责任推荐	类型：AVG	媒体：DVD－ROM	PS2
95%	厂商：KONAMI	记忆容量：未定	
	发售日：今秋发售	对应周边：未定	
	售价：未定	完成度：60%	

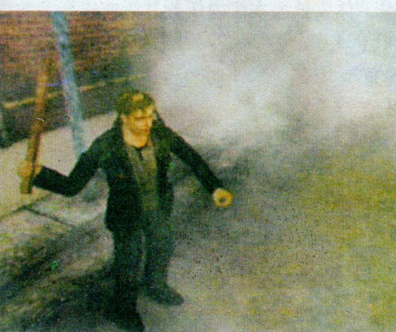
曾经带给我们无数恐怖回忆的这款《寂静岭》终于要在PS2上复活了，借助PS2的强大机能，我们将见到更为逼真的浓雾以及更加细腻的人物面部表情的刻画。相信KONAMI完全能够再次带领我们进入那心理更深层次上的恐惧，让我们拭目以待吧。本次CLOUD将为大家简略介绍序章的故事情节以及最新公布的一些画面。



主人公依然是前作的詹姆斯，身为小公司事务员的他由于收到了早已于三年前病故的妻子的一封信而按照约定再次来到了这个曾经一度险些夺去自己生命的死亡之镇——寂静岭。虽然地点并未发生变化，但是诡异的气氛却是有增无减，在这里詹姆斯将会碰见三位女性，每个人有着迷惘的眼神和令人感到暧昧的面部表情。到底在她们的身上有着怎样的故事、隐藏着怎样的谜团呢？詹姆斯是否还能见到死去达三年之久的妻子，再述离别之情；究竟是什么力量使得这个小镇变得如此诡异；仍生存的人类能否继续生存下去……一切的一切都要靠你来解决了。



和前作相同的是，本作仍然保存了系列最大的特点——只有微弱的光照亮你身前的一小片区域，前途未卜的你不知道还有怎样的危险等在那里，唯一可以报警的是那部坏掉了却有极强灵力接收功能的收音机。为了对抗藏匿于黑暗和大雾之中的敌人，詹姆斯必须利用身边一切可以利用的道具来与形象阴森恐怖的变异生物作战。主要武器有：棍棒、手枪、电锯、大刀……都是些相当具有攻击性且杀戮血腥感极强的东西，无疑又增加了本作的暴力成份。



二代的舞台从医院展开。CLOUD总觉得医院确实存在着一定的恐怖气氛，可能是医院总有人死亡的缘故罢。小时候经常做恶梦，梦见自己被困在一间硕大无朋的医院里，东躲西藏，生怕被黑暗中那无形的魔爪扼住自己生命的咽喉。如今这种呼喊不出的压抑的恐怖又要在PS2上开始了，凭借着数以万计的多边形的细致描绘，再现烟雾弥漫的变态医院。前作中给人印象颇深的丧尸护士在本作中有了全新的形象，变得更加恶心更加凶残。

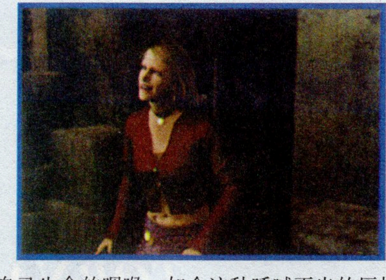
伸手不见五指的浓雾，肮脏的涂满鲜血的墙壁以及地面，神秘的人物们还有不时出现的怪物，构成了《寂静岭2》的全部场景。要想从这样的环境中全身而退，需要的是你矫健的身手和清晰的头脑！来吧，拿起你的手柄，和我们一起作战！！



▲谜之女，詹姆斯在墓地碰到的女性。这之后还会在其它的场所见面，手中持有尖刀！



▲独处坐在废虚墙头的少女，为什么会现出惊讶诧异的表情呢？



▲玛利娅，很了解詹姆斯兴趣及行动的女性，具有开朗的性格。







GT赛车 3

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

无责任推荐	类型:RAC	媒体:DVD－ROM	PS2
90%	厂商:SCEI	记忆容量:未定	
	发售日:4月	对应周边:GT FORCE	
	售价:6800日圆	完成度:90%	WWW. SCEI. CO. JP



万众期待的赛车游戏大作在几度延期之后终于将在本月正式推出了，在众多赛车游戏中GT赛车以它超真实的驾驶手感征服了广大玩家的心，甚至有人说玩好了GT赛车就会开真车了。这虽然是夸张了一点，但GT赛车的操作方法确实非常接近真实情况，想在GT中做出那种山脊式的甩尾是几乎不可能的事情，因此想要玩好GT赛车可是一件相当不容易的事呀。下面我们来看看有关游戏系统的最新情报。

FILE OPERATION



在这里可以进行记录数据的管理，画面中可见到各种表示的选项，比如记录时间、回放数据等各种设定都非常详细。更可以管理各种各样极个别的记录资料。

MY HOME



用来储存得到机器的地方被称之为"车库"，包含有可以调查比赛成绩的"游戏数据模式"，能够参照合作制造商的"信用贷款模式"，还有也许是和前作"联系模式"相同的"贸易模式"。

TUNING



在这里创造出究极赛车!

直观地对于汽车进行调整的画面，在3代当中可以真实的反映出每一个细微调整的影响，在这里甚至可以对汽车各个部件的任何一个细小部分进行灵活的调整。这对于整个游戏起着非常重要的作用。



TEST&RACE

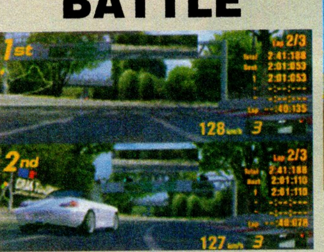




作为GT赛车系列的原创模式，具有和前作相同的驾照考核制度，如通过考试的话，就可获得新车从而进行调整。



BATTLE





热火朝天的对战模式!

随着赛道场景的进化，通过PS2强大机能的演算，形成了相当引人注目的对战模式的画面，既可以上下分屏，也可以在宽屏幕电视上实现左右分屏对战的效果，超酷的感觉!



梦幻之星网络版ver.2

无责任推荐	类型:RPG	媒体:GD－ROM	DC
85%	厂商:SEGA	记忆容量:45 格	
	发售日:5 月 17 日	对应周边:VGABOX	
	售价:4800 日圆	完成度:?	WWW.SONICTEAM.COM

家用游戏机史上第一款网络 RPG《梦幻之星网络版》将要推出第二作了，本作作为 SEGA 公司向网络化发展的试金石确实收到了很好的效果，在日本有近 12 万在线玩家，掀起了一阵网络游戏狂潮。可惜国内的玩家无福享受，毕竟国际长途的费用不是每个人都支付得起的，我们现在只有祈祷 SEGA 早日在国内架设服务器，让国内的玩家也能体会到 ONLINE 时的乐趣。在这个第二版中加入了许多新要素，包括道具、敌人、迷宫等都有全新的登场。



1 极限模式

在本作中新追加的对应上级玩家的模式（自己的等级要达到 100 级以上才可以进入），难度极高，将会有众多穷凶极恶的敌人和 BOSS 登场，而游戏者的等级更是可以练到 200 级，即使是在这种等级下一不小心还是会被敌人干掉。所以，在进行这个模式时没有必死的信心和被众多变态敌人侮辱的觉悟是不行的，唯一的办法就是练级练级再练级，用更加变态的级别来干掉敌人！



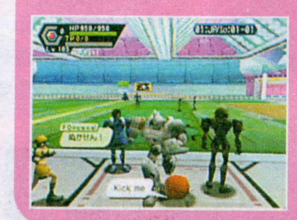
2 对战模式

在《梦幻之星网络版》中是不能攻击自己的同伴的，这样的设定有它自己的好处，但是也引起了一些人的不满，毕竟和电脑对战始终没有和人对战那么刺激。所以在这次的第二版中加入了这个新模式——BATTLEMODE 以满足广大玩家自由对战的强烈愿望，如果你已经在极限模式中锤炼多时，那么这个模式将是展示你实力的最好舞台。



3 足球模式

如果厌烦了游戏中的打打杀杀，那么就邀请几个好友一起来踢踢足球吧，本作新开辟了一个足球大厅，最多可以有 12 个玩家同时进行一场比赛，来体验一下梦幻之星中的足球比赛吧，不过不知道会不会最后演变成暴力足球呢？





4 新道具追加

在本游戏第一作中就拥有非常多的道具，在这个第二作又追加了相当多的新道具，其中最引人注目的是新“MAG”，MAG 是一个不可思议的物品，它可以增加主角的精神力和防御力，而且如果给 MAG 喂食道具的话，它还会不断成长，请大家仔细看它的四种形态，就是 SEGA 推出的四种主机：MASTERSYSTEM、MEGADRIVE、SEGASATURN 和 DREAMCAST。



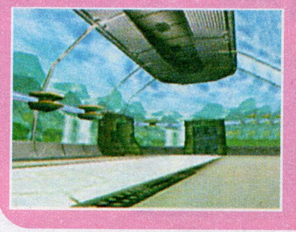


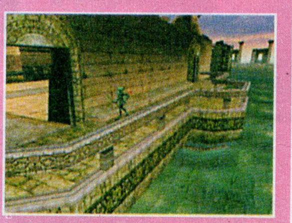




5 新场景

从厂商公布的画面可以看到许多全新的场景，但是 SEGA 并没有具体说明这是游戏中的什么地方，从图片上可以看出好像是一个相当巨大的海上神殿，而那个由玻璃构成的通道是不是通往海底世界的道路呢？





新游戏介绍



莎木II
shenmue

无责任推荐	类型:FREE	媒体:GD－ROM	DC
90%	厂商:SEGA	记忆容量:未定	
	发售日:2001年	对应周边:未定	
	售价:未定	完成度:?	WWW.SHENMUE.COM

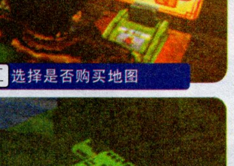
刚刚玩完《樱大战3》,对SEGA的游戏制作功底着实佩服了一把,突然一下子很期待《莎木II》的发售,好想马上就体验一下DC上最后的巨作的风采。现在《莎木II》又公布了新情报,这次是有关于地图获取和赚钱的详细方法,随着SEGA公布的情报一步步深入,相信离本作发售的日子也不远了吧。

地图购买方法大公开


一 发现出售地图的小摊



二 选择是否购买地图

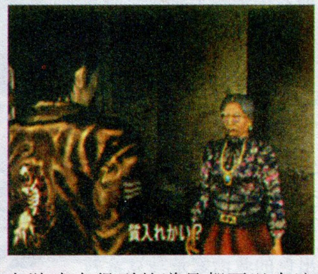

三 地图到手,不会迷路了

四 在行走时可以查看地图

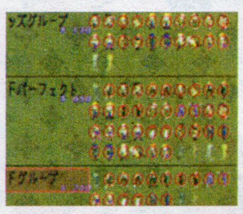
资金入手方法大公开!

芭月凉孤身一人来到中国,人生地不熟的当然要想办法赚钱啦。中国可不像在日本他老家,没事可以回到场休息,在这里要想生存下去,钱是必须的,要不然的话,没等找到仇人自己就给饿死了。而且芭月凉还有一个艰巨的任务要完成,就是赢得玲莎花小姐的芳心,想泡妞没钱怎么行?这点对于我们编辑部的各位同仁来说应该是有切身体会的,(喂!CLOUD,快把钱还给我!!)所以让我们来看看芭月凉怎样在中国赚钱吧,顺便大家也可以学学经验。

当　铺



这个方法其实早在星辰的预料之中,从古到今得到金钱最简单的方法就是当掉身上的东西,不过好像凡是进当铺的人都没有什么好运气,不是被人追杀就是家破人亡,希望芭月凉这次可以幸运一点。在中国的街道上没有很多当铺,芭月凉在游戏中得到的道具都可以在这里当掉换钱,值得注意的是不光是《莎木II》中得到的道具连《一章》中的道具也可以换钱,那些留下了《莎木一章》记录的人就没事偷着乐去吧。既然街道上设有多家当铺,那么价钱自然有所区别啦,所以尽量挑选价格比较高的那家当吧,所谓货比三家嘛!当铺里也可以买道具,至于价格嘛当然也不相同,留心一下说不定可以干干倒买倒卖的事呢!



掰手腕

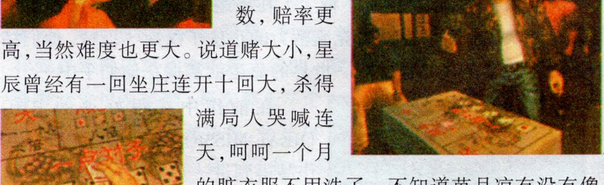
这也是一项传统的体育健身运动,大家一定都玩过吧?不过真没想到可以在游戏里赚到钱,在街头会有这样的小摊,如果对自己的腕力有信心就去试试吧,说到底芭月凉还是习武之人,这应该没有什么问题。至于游戏控制的方法,现在还不清楚,不过我想应该和《徐徐大作战》差不多,狂搓手柄,狂按键……

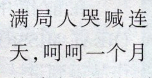


赌　大　小



呵呵,中国传统赌术——赌大小也在游戏中登场了,规则大家应该都知道吧?三粒骰子投出后十至十八为大,一至九为小,多买多赢,少买少赢,还可以买投出的点数,赔率更高,当然难度也更大。说道赌大小,星辰曾经有一回坐庄连开十回大,杀得满局人哭喊连天,呵呵一个月的脏衣服不用洗了。不知道芭月凉有没有像星辰这样鬼神莫测的赌术呢?





弹　珠　台



这项游戏在日本十分流行,相信大家小时候也有玩过的吧?一个平台上插上许多竖立的小棍,然后在底部用弹簧射出一个小球,小球经过重重阻挡最后掉回平台底部,如果是落在某些特殊地方就可以得到高分。玩本游戏可以得到许多奖品,这些奖品拿到当铺当掉就是金钱了,不过不要小看这种小游戏,星辰到现在都看不出这里面有什么技巧可言……



GROWLANSER II

グローランサーII The sense of justice

梦幻骑士 II

无责任推荐	类型:RPG	媒体:DVD－ROM	PS2
75%	厂商:ATLUS	记忆容量:未定	
	发售日:2001年	对应周边:未定	
	售价:未定	完成度:?	WWW.ATLUS.CO.JP



ウェイン
仮面のようだな・・・・。

一年之后命运之轮再次开始旋转……

维恩・克奴兹
本作的主人公，班斯太因王国的骑士，性格开朗。

提起漆原智志大家最先想到的恐怕就是《梦幻模拟战》系列，但不知道大家对PS上的另一个由漆原智志作人设的游戏《GROW LANSER》还有没有印象？这个游戏的最新作决定在PS2上推出，人物设定依然由深受大家喜爱的漆原智志担当，故事发生在上个故事结束一年之后，游戏主角是年轻的骑士维恩。许多前作中的人物会重新登场，这对于喜欢前作某个人物的玩家来说是个好消息呀！

ウェイン
そうか。
この子を中に入れて、
入り口で俺たちが戦えばいいか。

STORY 故事介绍

在这块大陆上存在有3个王国。1年前，班斯太因王国的宫廷魔术师贝恩谢尔占领了时空制御塔，妄想控制全人类，英勇的骑士阻止了他罪恶的梦想。大陆上的人民得到了表面上的和平，但是这种虚假的和平维持不了多长时间……（前作情节）在"时空制御塔占领"事件引发的战争中获得了班斯太因王国骑士称号的男主角维恩・克奴兹的梦想就是守卫祖国，获得最强骑士"帝国皇家骑士"的称号，马克希利安・斯奈达是他在班斯太因王国军士官学校的同学，因为他们拥有同样的信念——守护自己的祖国，守护世界的和平，所以结下了深厚的友谊。但是马克希利安选择的道路却和维恩有所不同，当一个出色的政治家是马克希利安毕业后的梦想。这天，马克希利安告诉维恩最近在和兰扎克王国接壤的地方出现了一支神秘的武装集团，希望他前去调查情况，作为一个骑士，保卫祖国是义不容辞的责任，于是维恩踏上了征尘。在旅途中维恩碰到了美丽的女孩夏罗奈・克那缔奥斯和充满活力的小伙子汉斯・巴特，他们结为同伴一起向目的地进发。世界的命运就掌握在他们手中……

马克希利安・斯奈达
主人公的好友，从士官学校毕业后步入政界

阿列斯特・昂依艾尔
因被叛了祖国而被追杀的"帝国皇家骑士"，是最强的战士。

SYSTEM 系统介绍

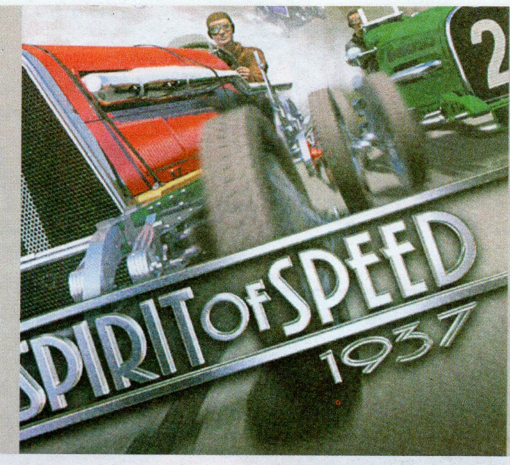
在前作中获得好评的RMC（REAL MISSION CLEAR）系统在本作品得到进一步加强，游戏人物的行动会更加符合实际情况，并且在战斗中随着时间的推移还会随机触发某些新事件。另外还增加了"武器特技"，这种技能是对应每个角色不同的各性的攻击技，在修得这种特技后在战斗时发动它会体会到它强大的威力。"精灵石"系统是本作中非常重要的系统，通过安装各种不同的精灵石，可以得到精灵的神秘力量，在这之前还必须得到"武器戒指"，只有用它才能装备上"精灵石"，每个武器戒指最多可以装备三个"精灵石"，所以尽量选择对战斗最有作用的精灵石，来装备吧。



汉斯・巴特
因偶然被主人公所救，于是决定拜主人公为师，充满活力的少年。



夏罗奈・克那缔奥斯
地方领主的女儿，梦想也是获得"帝国皇家骑士"的称号。



速度之魂

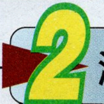
无责任推荐	类型:RAC	媒体:GD-ROM	DC
75%	厂商:ACCLAIM ENTERAINMENT	记忆容量:3格	
	发售日:5月4日	对应周边:VGABOX 方向盘	
	售价:3800日圆	完成度:?	WWW.ACCLAIM.CO.JP

你想知道70年前方程式赛车的样子吗?你是否想体会1937年赛车奔驰的感觉呢?那么这款DC上的赛车游戏你一定不能错过。现在来看上个世纪三十年代的赛车一定会有一种异样的感觉,没有华丽的外形,没有惊人的时速,但是从它们身上却能看到一种不懈地追求更高速度的精神,这就是SPIRIT OF SPEED,也是本作想要表达的主题。



1937年赛车的感觉是什么样的呢?





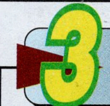
1 完全再现1937年的风情



本作同其他赛车作品相比最大的区别就在于它的时间背景在1937年,因此赛车和赛道都会参考当年的资料,最大程度地接近当时的实际情况,包括赛车中仪表盘的位置,赛车的速度,开车的手感等细节也不会忽略。除了对赛车和赛道的描写之外,游戏对于当时环境的刻画也十分到位,赛道两旁的房屋,车手的服饰等都充份体现出1937年的风情,让游戏者体会到一种时光倒流的感觉。

2 游戏模式介绍

1 **QUICK RACE(快速模式)** 这个模式可以让玩家迅速的进入游戏,会由电脑自动选择所使用的车辆、赛道和难度,比较适合刚接触本作的玩家来体会赛车的操作手感。2 **SCENARIO(剧情模式)** 这个模式是游戏的主要部分,一共有十条风格各异的赛道供大家选择,所使用的赛车也可以由玩家指定,在这个模式像其它的超级车手挑战吧。3 **SINGLE RACE(单独模式)** 这个模式可以理解为练习模式,在选择赛车和赛道之后由玩家独自跑完全程,这样可以熟悉赛道,努力提高自己的成绩之后再向其它对手挑战。4 **CHAMPIONSHIP(冠军模式)** 这是本作中难度最高的模式,它会根据车手所选择的车辆和上次比赛的成绩决定这次所要达成的目标,每条赛道需要连续跑十圈,稍有疏乎就会被对手超过。



3 昔日超级赛车大公开

游戏中将有15辆赛车出现,这些赛车在现代人的眼中看来也许只是一堆废铁而已,但是在1937年,它们却是名噪一时超级战车,这些赛车代表了当时汽车制造业的最高水平,是路上最高速度的创造者。在本作中这些赛车制作十分细致,从外形、性能到仪表盘的摆放都力求忠实于原车,真可以算得上是一个1937年的赛车博物馆。下面来看看这些昔日冠军的英姿吧,它们和现在的一级方程式相比是不是有很大的区别呢?

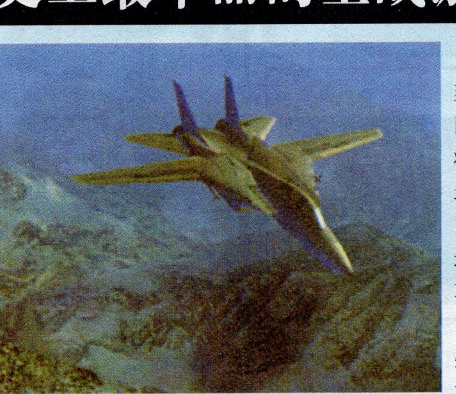


空中力量II

无责任推荐	类型:SLG	媒体:DVD－ROM	XB
90%	厂商:KONAMI	记忆容量:未定	
	发售日:未定	对应周边:未定	
	售价:未定	完成度:?	WWW. KONAMI. COM

不知大家有没有注意看本游戏的机种呢？没错！就是XBOX，在这台号称性能超越PS2数倍的梦幻主机上的游戏画面究竟会达到怎样一个令人震撼的效果呢？不过有一点是令星辰非常担心的，会不会在游戏玩到一半时突然蓝屏，然后告诉我执行了非法操作，请重新起动？本作是由著名游戏厂商KONAMI制作的飞行模拟游戏，从目前公布的开发画面来看确实是一级棒！,不仅战斗机制作得十分细致,连天空和地面的景色也可以以假乱真，希望这些图片不是某本军事刊物上的照片就好了！(DRAGON:不就是多了几个多边形嘛！有什么了不起的,我的PS2才是最好的。)

史上最华丽的空战游戏



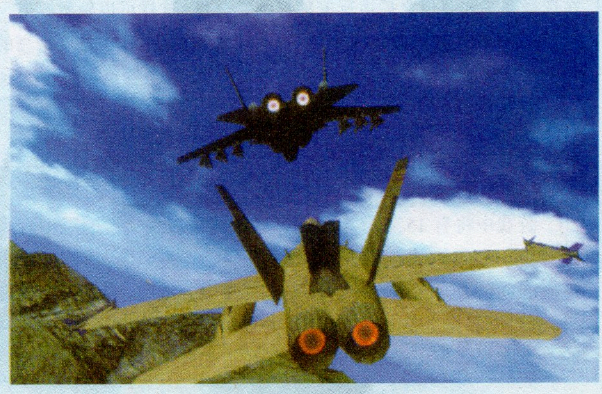
从图片中我们可以强烈感受到飞行中的那份爽快感,天空中自由流动的云彩,反射在机身上的阳光,追击敌机时的超魄力画面,有理由相信本作将把飞行模拟类游戏带上一个新的高度！这之中最令人惊奇的还是游戏对地形的细致描写，达到了写实的水平,请大家注意观察图片,游戏在表示地形时运用了大量的纹理贴图和光源效果，因此不论是在场景的复杂程度还是拟真度方面都超越了之前的所有作品,高山、丘陵、军事基地……复杂多变的地形一定会令游戏乐趣倍增，毕竟只有在贴近地面的超低空飞行中才能感受到最大的冲击力和速度感！另外,游戏画面中几乎看不到锯齿的效果,看来远离马赛克的日子终于快要来临了，这要归结于XBOX图形系统的全屏反锯齿功能。还有一个非常重要的方面就是游戏中的音效,虽然我们从图片中无法感受到，但逼真的3D音效也是游戏的重要环节,飞行时的气流声,与敌机接近时的引擎声,导弹擦身而过的破空声,准确的三维音效会使游戏者全身心地投入到空战中去。本作同前作一样，游戏者在游戏时会感到十分轻松简单，因为这个游戏的目的就是要让游戏者体验在空中自由操纵战斗机飞翔的爽快感和击落敌机后的满足感。当然,游戏中也有对应飞行游戏高手的困难模式,这样一来,不同类型的玩家都能充份享受到这个游戏的带来的乐趣。



前作介绍

AIRFORCE DELTA于1999年在DC上发售，游戏是任务型的飞行模拟游戏,需要按照系统提示逐个完成任务，在击毁敌机，歼灭敌舰队时有一定的时间限制,如果超过了限定时间则会以任务失败而告终,所以玩起来非常紧张刺激。









随着《超级机器人大战 α 外传》的发售，高达迷们在 PS 上最后的期待就只剩下这款《SD 高达 G 世纪 IF》，高达迷们，让我们就用这款游戏向陪伴我们 7 年之久的 PS 作最后的告别吧！但是那些曾经热血奋战的记忆是永远无法磨灭的，GUNDAM IS FOREVER！！

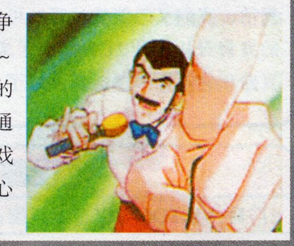
在本作中又加入了两个新模式，分别是“GUNDAM FIGHT EX”和“BATTLE SIMULATOR”，下面让我们具体看一下：

无责任推荐			
85%	类型：SLG	媒体：CD－ROM	PS
	厂商：BANDAI	记忆容量：未定	
	发售日：5 月 2 日	对应周边：振动手柄	
	售价：3800 日圆	完成度：80%	WWW. BANDAI. CO. JP

高达格斗



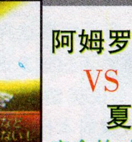
在《SD 高达 G 世纪－F》中大受好评的高达格斗战模式被保留了下来，在本作中新加入了五个原创舞台，在自己培养的王牌机师中挑选出一个精英向“高达格斗技之王”的头衔挑战吧！在广阔的舞台中自己的机师要和电脑派出的十一名高手做生死较量，比赛的规则是残酷的“胜者生存”，只有在这样的竞争中胜出才是当之无愧的王者。GUNDAM FIGHT READY～～GO！！！最近星辰刚刚看完了被 PALADIN 称作垃圾的《G 高达》，感觉还不错，至少比《圣斗士》要强，真是想不通为什么 PALADIN 对它抱有如此的偏见，看来只有在游戏发售后在他面前大玩特玩 GUNDAM FIGHT 模式好好恶心恶心他了，呵呵～～



模拟战斗

这个模式是一个很有创意的模拟战斗模式，它可以让你在游戏中再现高达史上的任何一个经典场面。首先确定出击的机体和机师，然后决定作战地点，最后对战斗的方法做细致地设定，这样一个高达战斗的场面就完成了，接下来欣赏一下电脑为你演示的画面吧，看看它和原著究竟有多大的差别呢？星辰现在已经决定了，将来做的第一个场面就是多蒙和东方不败的对决，SHINING FINGER VS DARKNESS FINGER！！（PALADIN 呕吐中！）





阿姆罗 VS 夏亚 宿命的对决





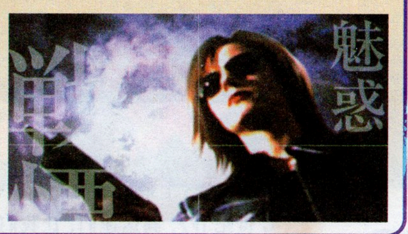
◀▲攻击、命中、回避、反击等都可以做细致地设定

赏金猎人莎拉～神圣山脉的帝王

厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:5月24日



这应该算是CAPCOM在PS上的最后一款AVG游戏了,在刚知道这个消息时星辰非常激动,可仔细一看介绍,原来是一个音乐小说性质的游戏,显然这个游戏不适合我们中国玩家。但是若只从游戏本身的品质来看它还是相当不错的,作为音乐小说类型的游戏最重要的就是情节,这个游戏的故事设定是由著名的FLAGSHIP担当,因此玩家可以百分之百放心了。另外游戏的画面也相当精美,所以平心而论,这个游戏还值得大家收藏。

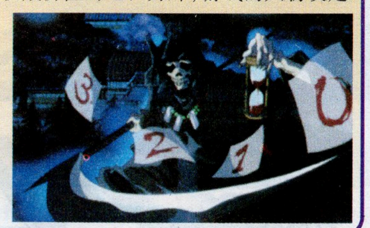


此花－true report

厂商:SUCCESS 类型:AVG 发售日:4月26日



和赏金猎人差不多,这个游戏对日语的要求也比较高,因为它是一个侦探推理式AVG,玩法应该和《金田一少年事件簿》类似,主要靠游戏中的文字获得情报再选择下一步的行动。它可能是PS上最后一个侦探类型的游戏,看在这个份上还是有一定收藏价值的吧?另外,游戏的人物设定是由《悠久幻想曲》系列的设计师来担任,风格清新可爱,再加上十分强大的声优阵容,这下大家应该找到购买它的理由了吧?

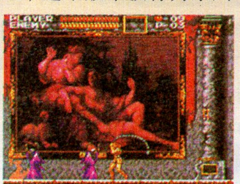


恶魔城年代记 DRACULA

厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:未定



PS上最后最强的ACT游戏!这就已经足够作为购买它的理由了。说实话在PS上还真的找不到几个以前FC上的那种传统ACT游戏,对于那些十分怀念玩《魂斗罗》、《赤色要塞》、《双截龙》时感觉的玩家,本作也许可以圆了这个梦想。另外,《恶魔城》系列本身就是一个相当优秀的ACT游戏,而本作又是移植于X68000版的《恶魔城DRACULA》,这个版本被称为系列最高杰作,但是曾经有幸玩过它的玩家可谓少之又少,现在它在PS上复活,我们又怎能放过呢?可惜它的发售日从3月21日变成了未定,真希望它不要中途夭折就好了。



幻想的命运

厂商:CYBERFRONT 类型:SLG 发售日:5月24日

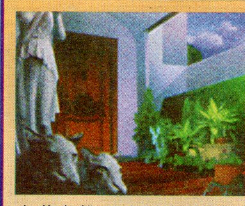


这又是一个恋爱模拟游戏,但是它却有点与众不同,因为游戏的主人公不再是英俊潇洒的男子,而是可爱的女生,你的目的是追求男孩子,呵呵……完全颠倒过来了,追男仔呀!故事的舞台是一个类似中世纪剑与魔法的世界,有三个背负着不可思议命运的女孩子,分别是王女、见习骑士和女高中生,你要从中选出一个来为她安排好每周的活动,平常是学习的时间,在休假时则可以和男生约会。总之游戏的系统和《心跳回忆》差不多,只是改变了追求的对象,这个游戏可能更加适合女孩子们玩吧?



夜想曲2

厂商:VICTOR SOFT 类型:音乐小说 发售日:5月下旬



又是一款推理小说类的文字游戏,好像PS到了后期这样的游戏渐渐多了起来。不过这款游戏绝对可以算推理小说类游戏中的佼佼者。不知道大家对本作的前篇《夜想曲》还有没有印象?它是根据日本著名推理小说家赤川次郎的同名小说改编而成的,情节离奇诡异,非常吸引人。本作延续了这个特点,将包括《希望在明天》、《蒙面之杀人》和《时限是一星期》三个小故事。另外本作在画面方面亦强化了不少,所有场景采用3D方式描绘,并且加强光影和色彩的表现效果,总之推荐有一定日语基础的玩家玩一玩这个游戏。

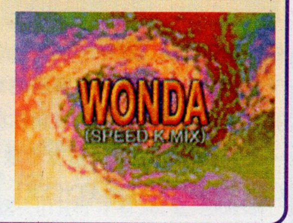


DDR EXTRA MIX

厂商:KONAMI 类型:ETC 发售日:6月7日

应该会是DDR系列在PS上的最后一作吧。本作收录的歌曲主要是电视广告歌和动画片主题歌,全部都是重量级的歌曲哟,各位DDR迷们千万不要错过呀!下面来介绍一下将出现在游戏中的十首歌曲:《SKY HIGH》《DO ME》《鲁班三世78年版》《CAT'S EYE》《WONDA》《THAT'S THE WAY'98》《SAMBA DE JANEIRO》《CLUB TROPICANA》《I DON'TWANT TO MISS A THING》《THEME FROM ENTER TNE DRAGON》。另外本作会新追加一个故事模式,不过具体的情况现在还不清楚。





回到我身边

厂商:PRINCESS SOFT　类型:AVG　发售日:4月26日

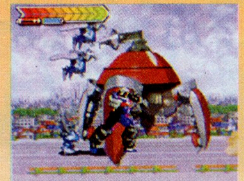


以前曾经有过这样的幻想:从天而降一个漂亮女孩子来到我的生活中……那时候真的很羡慕《电影少女》里的弄内洋太和《雪椰》中的邹源。这个游戏正好实现了这个梦想。从神秘的被封印的壶中出来的金发美女琉璃,除了自称为金发雪女外,其他一切都不记得了,为了帮助琉璃恢复记忆,你和琉璃一起生活,期望有一天会发生奇迹。当然一个恋爱游戏不可能只有一个女孩子,还有另外十个性格各异的女孩子可以追求,其中有一个科学信仰狂人非常危险,大家一定要小心呀,她的威力恐怕和纽绪结奈不分上下吧!



GEAR战士 电童

厂商:BANDAI　类型:ACT　发售日:4月26日



根据人气动画改编的游戏《GEAR战士 电童》登场了,操纵巨大的战斗机器人"电童"和罪恶的机械帝国战斗吧,为了保卫世界和平!感觉BANDAI制作的游戏绝大多数都和动漫画有关;刚出过一个ACT游戏《SD高达英雄传》,紧接着又是本作,虽然同样都是ACT游戏,但本作有所不同,他的画面采用3D式的,玩家操纵的巨大机器人可以在广阔的舞台上任意移动寻找敌人,发现敌人后转换为战斗模式,这时的画面虽然也是3D的,但是操纵手感却是纯粹的2D方式,有点类似于《街霸EX》系列。电童必杀技"闪光雷神击"发动,去击碎敌人的野心吧!



STARTLING ADVENTURES 空想大冒险

厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:5月24日



这是由CAPCOM制作的一个比较另类的AVG游戏,它一共由三个充满少年漫画色彩的游戏组成,在这3个游戏中会有很多MINI游戏出现,并且在通关以后还会追加新的模式。这三个游戏分别是驾驶战车队保卫王女的PRINCESS' S KNIGHTS;向貌似巨大猿猴"百鬼王"挑战的京子和百鬼王;以MINI游戏为主的太空大拯救。不知道大家有没有玩过《徐徐大作战》这个游戏,这个游戏是现在编辑部最流行的游戏,估计《空想大冒险》的风格应该和它差不多吧?也就是说,到时候又可以一起狂搓手柄发泄了。



《尤特那英雄战记—泪指轮物语》(《纹章传说》)

厂商:ENTERBRAIN　类型:SRPG　发售日:5月24日

说老实话,今年最期待的就是这款《纹章传说》,可是现在仔细看着最新的这些资料,不得不轻轻的摇摇头。为什么呢?看了题目大家应该都发现了,《纹章传说》不但延了期,连名字都改了,而且还改得十分十分之……恶心,叫什么《尤特那英雄战记—泪指轮物语》,名字的意思就是"泪之指轮的故事"。当PALADIN,E.T和CARL WANG第一眼看到这消息的时候,都流下了失望的眼泪,这款游戏终于改得连名字都不敢跟《纹章》系列沾边了。喜欢《纹章》的朋友可能是要失望了,恐怕庞大的人物群和故事设定才是本作的卖点,作为PS最后的大作,他到底会不会给PS画上一个圆满的句号呢?让我们都一起等待发售日:5月24日的到来吧。



AFRAID GEAR ANOTHER(暂名)

厂商:OFFICE CREATE　类型:SLG　发售日:6月7日

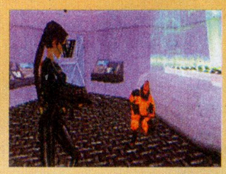


一款非常类似《装甲核心》,制作属于自己风格机器人的模拟游戏。如果你玩腻了《装甲核心》的话,不妨试试全新感觉的本作。作为机器人的驾驶员兼机械师,你的任务就是不断地参加各式各样的格斗大赛以赢取巨额的奖金从而改造自己的机体使之变得更强。在这个游戏中,正应了我们常说的一句老话:"钱不是万能的,但没有钱是万万不能的……"最初的阶段你只能使用能力和外形均十分普通的机体,随着在战斗中一次次的胜利,获得的赏金也会逐渐增加,善加利用这些金钱就可以创造出能力超强极富个性的自制机体。等变强后就能够挑战更厉害的敌人了!!



盗墓者V～历代记

厂商:EIDOS　类型:AVG　发售日:5月31日



作为系列的最终作,V代将为广大的"古墓"爱好者奉献一个完美的结局。故事的开始继承了Ⅳ代的结尾,我们的主人公——劳拉·克劳馥特由于神秘失踪于往埃及的冒险中,所有的人都认为她已不在人世了,伤心的父亲克劳馥特爵士为自己的女儿建了一座全身的铜像,矗立在她的庄园里。雨夜,爵士邀请劳拉的管家和她生前的两个好友围坐在火炉边一起回顾她生前的冒险旅程,以罗马的街道为起点,分别展现了许多不为人知的秘密。游戏依然采用和前作相同的引擎,同时增加了一些崭新的动作如"走钢丝"等。虽然PS的画面表现能力差强人意,但勇敢聪慧的劳拉将永远活在我们的心底。



实话实说 编辑部访谈录

时间:中午午饭过后
地点:电子游戏与电脑游戏编辑部
音乐:新恐怖的三大男高音:MADJOJO、ANGEL、BLUE
灯光:CLOUD&LASER&ALEX
总策划&监制&导演&主持人:机战狂人星辰!

星辰:这里是实话实说特别节目,我是主持人星辰,大家好!(音乐起)这次我们要讨论的主题是《超级机器人大战α外传》的玩后感,下面我来介绍一下到场的特约嘉宾。首先出场的是"高机动小队"——DRAGON,(音乐起,灯光);接着登场的是"魔装机神"——E·T(音乐,灯光),然后是"超级系的热血白痴"——CARL WANG(音乐,灯光);最后登场的是……其他……(某人:什么其他?!给我扁!众人痛扁星辰中)

PALADIN:'fifth'就是我了,大家应该知道クワトロ就是拉丁语"第四个"的意思,意思就是说是夏亚的第四个名字,那么,第五个就是……

kyoui:我是人称"流星"的机战高手,超级系是我的最爱!

星辰慢慢爬起:OK!现在就不要浪费时间了,讨论开始!先说说大家打完《α外传》后的感觉吧。谁先来?

kyoui:我来,先说说开场吧,去掉了开场动画,加入了令人倒胃口的主题歌……对于我来说简直是刺激,真不晓得BANPRESTO有没有审美观念。(音乐起)

星辰:这点我倒不敢苟同,机战的传统就是没有开场动画的呀,至于你说的难听的主题歌……你觉得和刚才的音乐相比哪个更令人反胃?习惯了就好了!(噪音起!星辰再次被人围殴中……)

kyoui:不过读盘倒是还不错,BANPRESTO这回将读盘分阶段读取了,战斗的时候很快就会切入战斗画面,然后会先看到状态栏、对话栏;再是背景,随后机体和机师头像出现;最后,战斗开始了。这样做使得进入战斗画面比《α》快很多,大大提高了我观看战斗画面的次数。

CARL WANG:说起战斗画面,我可是坚定不移地每个必看,不像某某人从来不看的,最好就是下次把关闭战斗画面的功能取消。确实有些战斗画面作得太棒了,比如"斩剑刀",多有魄力呀!还有战斗机甲的机体,超级暴笑!不可不看呀。而且有某些必杀技在使用热血时还会有所变化,比如贵加玲驾驶的大地魔装机的五郎入道正宗,你们一定没有注意到吧?

半天都没抢到话筒的E·T突然暴走,瞬间移动到星辰面前,一口咬住话筒,众人大惊!

E·T:终于轮到我说话了!谁说没人发现的,我早就知道了,身为"魔装机神"的FANS这点小变动怎么逃得过我的法眼?这次的《α外传》最让我感动的就是魔装机系的机体全部追加了sfc版《魔装机神》中的必杀技,并且在作战画面上强化了很多,虽然说魔装机的运动性不能和那些高性能的高达相比,必杀技也不能和super系的巨人相提并论,但魔装机所特有的美感是其他机体所不具备的。这是由魔装机特异的世界观设定所决定的,在《外传》中当魔装机得到新必杀技后,某些高达的登场许可立即被我取消了,说实在的在玩《第4次》和《f完结篇》时一些高达已经被我使腻了,而魔装机正是我的最爱,只是苦于前几次机战中魔装机太弱了,所以只好忍痛割爱,痛到深处便再去玩一便《魔装机神》,用火风青云剑砍的感觉简直太爽了。虽然在《外传》中魔装机的必杀技再也不能像《魔装机神》中如砍瓜切菜一样,但是必杀技的画面确实让人感动得流泪,不过为什么火系魔装机神古伦威尔只有"カロリックスマッシュ"没有"电光影里",而普蕾西亚的迪亚菠萝为什么同时有"くるみ割り人形"和"剑舞"两招,这不符合原设定嘛!(强烈抗议!!!!)



PALADIN:已经不错了,这代的魔装机神已经相当强了,你看看我们的高达,唉……这次《ALPHA外传》的地形都是些啥!不在天上飞根本就跑不动嘛?谁允许把战场设在月球了?不能再像以前那样把他们"召唤"到地球上来打吗?公路上跑起来多爽!碰见厉害角色还可以马上往路旁的房子里躲。哼,砍了寺田贵信……

星辰:咳咳!请注意不要进行人身攻击,大家都是文明人嘛!不过说实话寺田贵信真的有点那个,你们知道他推荐的机体是什么吗?超电磁合体孔巴特拉V,他说这个机体驾驶员多,精神多,主要可以先分离攻击敌人,然后再合体作最后一击,这是DEBUG模式中的打法吧?分离攻击后再合体根本不能再次攻击了,有没有搞错?

PALADIN:谁允许ν高达和全装甲百式改的对空相性只有B了?谁允许风和巴宁古连魂都没有了?谁允许……X高达系机师只能驾驶X高达里的机体?问题到还不在这,主要是超级强悍的DX高达竟然不能让阿姆罗,卡妙或者是……俺来开!笨蛋卡罗特和加米尔竟然连魂都没有!双重卫星炮的威力受到了极大的限制,抗议~~~~!!!(PALADIN情绪激动无法控制,被众人强行按倒在地接受三大恐怖男高音的声波轰炸,现休克中……)

星辰:既然谈到高达就不得不说说二次移动了,这次的《α外传》取消了二次移动,不知大家有何看法?kyoui正欲发言,忽然感到身后一阵寒意,转头一看,DRAGON两眼通红,双手作八稚女起手式,遂让闲于DRAGON。

DRAGON:无耻的"眼镜"公司!!竟然敢取消两次移动,我赖以成名的高机动MACROSS小队实力大打折扣!想当初我在《超级机器人大战α》中以MACROSS的成员组成高机动小队那真是无往而无不胜,利用超小型机体的优点可以顺利回避那些不想理会

的攻击；充分掌握变身的特性能使高机动小队用最快的时间到达目的地；而且火力的强大与弹药的充足完全可以对抗任何的对手。哈哈……真的很爽，那时侯我的"核弹 MAP 一击脱离"战法可以充分体验现代战争中对部队机动力的重视，现在想起来真是——忆往昔峥嵘岁月稠……

CARL WANG 突然发出一阵浪笑，对不起，是狂笑：哈哈哈……我早就说了，只有超级系才是最强的，什么高达，什么高机动小队，在我们超级系面前就跟蚂蚁一样！超级系就是强！就是强！！这次的《α 外传》更增加了我对超级系的偏爱。超级系皮厚，而且更能扛打，同时命中率也摆脱了运动性的束缚，再加上指挥官的命中/回避补正，使超级系的机师们也能百发九十中。由于本作游戏系统的改变，使 HP、装甲的改造对超级系的机体更加有利，那些 HP 及装甲很高的机体用很少的资金就可以获得最大的改造效果！

DRAGON：不对，还是 REAL 系厉害，就算是没有两次移动，这次外传的高机动 MACROSS 小队也可以充当主力的！不过这里的主力就要有所区别的，并不是说这支小队可以顺利消灭大多数敌人，而是用其机动力与灵巧性牵制你想要牵制的敌人，并在战斗力高的部队到来以前尽最大能力损耗对手的实力。没有 REAL 系的牵制，超级系那帮恐龙早就淹没在杂兵的海洋里了。

kyoui：在《α 外传》围攻 BOSS 时还是超级系管用，特别是游戏的前半段，没有魂的 REAL 系根本就不够看，有些 BOSS 的 HP 低于 30% 时就会逃走，那时只有用超级系的必杀技力挽狂澜了。

PALADIN 醒转过来：谁敢说 REAL 系的坏话？攻击！浮游念动炮！扔出一个茶杯，kyoui 顺手操起一把椅子喊到：我有盾防！

PALADIN：谁说我们高达不行了？虽然我刚才发了一顿牢骚，但是高达还是最好用的！我们高达系有攻击力翻两番的魂，有最高的运动性，有最好的机师，而且这次加入的 X 高达和 TURN A 的攻击力更是可以赶超超级系，有谁不服的站出来挨我一记加了魂的月光蝶试试？！

E・T 不知什么时候又拿到话筒：吵什么？超级系和真实系都没有魔装机好用！知道什么叫爽快吗？把赛巴斯塔完全改造，再加装钢之魂和哈罗，就算是白河愁的真・古兰森在正树面前也只有 0% 的命中，就算他用集中也一样，呵呵呵呵！这才叫爽呢！再加上攻击力超强的火系魔装机和会 HP 回复的大地魔装机，试问天下有谁能敌？

DRAGON：连魂都没有的家伙嚣张什么？要说运动性，除了我的高机动小队外还能有谁？别说白河愁了，黑河愁，红河愁我都不怕！

星辰：什么白河愁，黑河愁的，你当你是余沧海，会变脸呀？说实话，在《α》中 MACROSS 还行，现在时代不同了，没有了再动，大家都一样。到了这个地步，我不能再中立了，我要明确表明我的立场，超级系万岁！！转身和 CARL WANG、kyoui 热烈拥抱中。

DRAGON 振臂一挥：REAL 系的过来！！

PALADIN"加速"靠了过去，E・T 想了想，边摇头边向 DRAGON 处走去嘴里还在嘀咕着："谁要魔装机神的头儿是正树呢？"

两帮人以餐桌为界，互相对视，空气发生了异常的电离现象……

kyoui 最先打破沉没：有"魂"了不起呀？我们的万丈也有"魂"你算算看到底谁的攻击力比较高？

CARL WANG：就是就是，超级系的精神就是多，这和 REAL 系的就是不一样！到了游戏中盘，像勇者莱丁、超电磁合体 V 等超级系机师学会了"援护"特技后就更加厉害了，举个经典的组合：HP10 的"泰坦 3" + HP10 的"勇者莱丁"作为援护攻击，配合精神指令后绝对是 BOSS 的噩梦。你们 REAL 系行吗？看我们多富有团队合作精神，不像阿姆罗、夏亚，个人英雄主义，只会一个人往前狂冲！

PALADIN：你这是嫉妒，没有我们这么好的机动性，你往前冲试试！早就被人砍了！群殴有什么值得骄傲的，以一敌百才是真英雄，不要吃不到葡萄说葡萄酸。

DRAGON：谁说我们是个人英雄主义了，难道不知道布莱德和福克是有指挥能力的吗？在他们的指挥下还有谁能打中我们？

星辰：我用必中不就行了？随便用个武器就把你打爆了，连热血都不要。你们就算加了"魂"也不一定打得掉我们吧！

E・T：用月光加农炮不就行了？5000 多的攻击力呀。

kyoui：那种一定要月亮才能发动的武器管用吗？我们超级系想什么时候用必杀就什么时候用。

PALADIN：你的气力够吗？基本上都要 140 以上才能发动，在气力达到这么高之前早就被我们灭了。

CARL WANG：我们有的是精神，气合、气合再气合，再说，要打 REAL 系根本就不用使大招！

唇枪舌战持续约 30 分钟，途中只见奇光乱闪，伴随着诸如"热血"、"必中"、"集中"、"魂"之类歇斯底里式的叫喊……

kyoui：整个机战中 SRX 最强！三人份的精神，最强的天上天下念动爆碎剑，加上流星的"魂"，威力天下无敌！

星辰：不对！泰坦 3 号最强！那种一共只能组合十次的 SRX 算什么？长的又难看，完全一个"眼镜"的翻版，还是万丈精神够多，格斗够高，机体又会变形，能适应所有地形……

CARL WANG：胡……胡说！在海里只有真盖塔最强，真盖塔才是真正能适应所有地形的全能机体，HP 回复加上一直是数一数二的必杀攻击威力，和"热血"、"努力"、"幸运"、"气合"等齐全的精神指令，它才是机战之王！

DRAGON：说什么都没用！高机动小队最实用，速度快，回避高，还有 4000 多的反应弹，加上魂，怎么也比浮游炮好用。

E・T：我的最爱就是魔装机神，多 COOL 的机体，多华丽的必杀技，见过"乱舞太刀"和"圆月杀法"组成的郎情妾意剑吗？其他的机体和他们比简直就是垃圾。

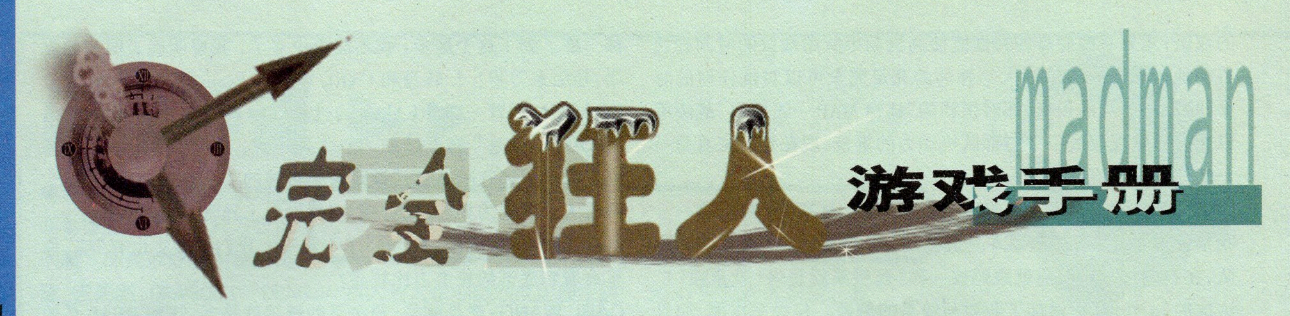
PALADIN：高达最强，"魂"是我们的基本装备，机师的能力就更不用说了，以夏亚的技量轻而易举地给你来上数个会心一击！

众人在三大男高音《欢乐颂》的伴奏下开始了乱斗，(jedi 在一旁高喊：EVA 剧场版呀！）格斗的痕迹形成了诡异的六芒星……BLUE 大神从六芒星中神秘出现："吵什么吵？两点了，该上班了！机战中只有超级系和 REAL 系的混合部队才是最强的！"众人恍然大悟，遂作鸟兽散。

星辰：这次的实话实说节目到此结束，谢谢大家收看，下次再见。

THE END





新游戏介绍

樱大战3　SEGA　AVG　DC



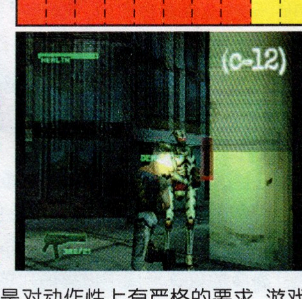
实在是太完美了！！这是 CLOUD 在玩到本作时的第一感受。色彩绚丽、线条清晰、美丽绝伦的画面和人物；轻松明快、旋律优美、抑扬顿挫的音乐和主题曲；扣人心弦、跌宕起伏、峰回路转的情节和故事……完全让我融入到了《樱大战3》的世界当中。游戏的主题是“泡妞”，一边要博得各位美女的欢心，另一边又要领导花组成员为保护巴黎市作战，身为男人的大神可真是辛苦呀。在领略巴黎如画风光的同时，与极富个性的小姐们约会于公园之中、行走于市场之间、徘徊于墓地之内；潇洒徜徉于酒吧间、流连忘返于歌剧院……CLOUD 对于怎样讨女孩子高兴其实是“六窍全通”（什么？看不懂？？告诉你吧，就是“一窍不通”的意思了……），所以只能对照着对话中的日文来选择比较符合当时谈话情境的选项以推进剧情的发展了。如果不幸选错了的话，该女生对我的好感度未曾提高……遗憾……RESET、读取记录、重新来过。在经历了无数次的 RESET、读取记录、重新来过之后，我终于将她们一一“搞定”了^_^。对于所有人的整体感觉是——艾利卡，见习修女，是个白痴（星辰眼冒怒火：不许污蔑我心中的女神！！），冒失莽撞、凡事不经大脑考虑、行动先于思维的单细胞动物，只是外表美丽、心地善良这两点值得喜欢；姬丝露，高贵矜持的上层社会名流女性，思想缜密、感情细腻，不轻易表达自己的心思，性格坚强、有很强的独立自主性，心灵纯洁、是那种一旦喜欢上一个人就会死心塌地爱他一辈子的类型；洛贝利亚，本领高超的大盗贼，外刚内柔，经常在不经意间流露出真挚的情感，偶尔会有自暴自弃的想法，需要温柔的呵护来抚慰她受伤疲惫的心；北大路花火，有日本血统的贵族，一举一动都表现出受到过良好的教育，由于未婚夫的逝世而将自己的心紧紧地封闭了起来，只要你轻轻地走近她，并且用轻柔的声音来安慰她，相信她会振作起来的；歌妮歌，未成年的少女，感觉不到什么魅力，要是你对她有什么非分之想，哼哼，小心爱护妇女儿童委员会找你算帐！（开玩笑……）每个人都有一段不平凡的故事，要想充分体会其中的酸甜苦辣，那么就别犹豫了，赶快开始游戏吧！！

勇者斗恶龙怪兽篇2　ENIX　RPG　GBC



由于前作《DQM－－泰利的奇妙冒险》倍受好评且销售量不俗，于是 ENIX 再度出击于2001年推出了游戏内容更加丰富多采的续作《DQM2－玛鲁塔不可思议的钥匙》。《DQM2》继承了前作的怪物合成系统，并且改良的更让玩家满意。除了拥有比前作更加丰富的道具，更多的魔法/特技，还增加了新的怪物种类（如水系怪物），使游戏更加耐玩。《DQM2》的游戏流程也和前作有了质的区别，不再像前作那样只是在大树国冒险。玩家可以通过使用“不可思议的钥匙”进入各式各样的异世界进行冒险，并且每个异世界都有自己独有的怪物，所以想得到全部怪物就要得到所有的“不可思议的钥匙”。其中和朋友进行通信交换“不可思议的钥匙”是比较快捷的方法。本作中除了最强的种族？？？系怪物是玩家们的最终奋斗目标外，所有系中最强的怪物也很珍贵，如史莱姆系怪物中新追加的“老爷爷史莱姆”，不但能力强而且魔法也很强大，比前作中的黄金史莱姆更加珍贵，你是否已经拥有了呢？除了四处捕捉怪物、寻找“不可思议的钥匙”外，收集小金币也是游戏的乐趣之一，除了能满足收集的欲望外，更能得到稀有的怪物，游戏初期的强力怪物就需要用小金币来交换。《DQM2》除了游戏性超强外，音乐也是可圈可点的，很多场景的配乐都很优美，这导致了笔者为了欣赏 BGM 在一些场景久久不愿离去~；不知各位有没有这样的感觉？再有，本作中怪物的描绘也更加细致，许多原创怪物都非常可爱，让人爱不释手。

C12最后的抵抗　SCE　AVG　PS



这是一个名不见经传的 AVG 游戏，甚至连负责新作的星辰对它都毫无印象。不过这个游戏的大东家还是很有来头的——欧洲 SCE 公司，游戏的品质确实不俗，可以算是近期以来 PS 上最有水准的 AVG 游戏。先说说游戏画面吧，游戏是全三维的，不光人物，连背景也是三维化的。以 PS 的机能要做到全 3D 效果确实不易，但是游戏制作者却用了一个非常巧妙的方法避免了这个问题，那就是淡化效果，大家知道《寂静岭》吧，只有走到一定的距离才能看清眼前的东西，这个游戏也是一样，往往走近之后才发现敌人，于是又连忙端起枪来乱扫，真有点当年玩《生化危机》时的感觉。但是有一点令我非常不满，就是不能随意转换视角，这在游戏中相当的不方便，有时候为了看清一个东西往往要原地绕上好几个圈，直到把自己绕糊涂了都不一定看得清楚。游戏的难度比较高，不光是对动作性上有严格的要求，游戏中的谜题也很有难度，最令我印象深刻的是游戏后期在敌人基地里有一个房间中全是挂在空中移来移去的箱子，而唯一的出口又在一个高高的平台上，若不仔细观察空中箱子移动的轨迹，一定发现不了到达出口的办法：应该把箱子当做运输工具，一共要换乘5个箱子才能到达出口，而在换乘箱子时又有相当的难度，星辰在这个地方一共尝试了近30次才成功，不过在成功之后找到了一种昔日玩 FC 时的成就感！整个游戏的气氛紧张刺激，充满悬念，而在和敌人战斗时又十分爽快，这种爽快感千万别和《ILLBLEED》中的血腥混为一谈，这里面的敌人都是机器，一滴血都没有，真是让某些人失望了呀。最后告诉新上手的玩家一个小秘密，在标题画面等待一会儿会出现自动演示，可能会让你恍然大悟哟！

实况足球 5　PS2
KONAMI　SPT



足球，足球游戏，实况足球，每次提到这些的时候我想大家都和我一样热血沸腾吧！PS2 的确是大家梦寐以求的主机，“实况足球 5”也是朋友们想第一时间拥有的游戏。既然我拥有 PS2 和“实况足球 5”，那么就让我来给大家先介绍一下。画面和音乐自然是不必要说明的了，强化是必然的趋势，大家就去畅想吧，真正的效果会比大家想象的差那么一点点^-^。最重要的是操作性，对于足球游戏来说大家最关心的就是比赛时的操作感觉。本次的比赛操作手感其实与“实况足球 2000”有一些相同，对球员的微操作可以使游戏的乐趣大幅度提升，但是微操作的掌握的确有一些难度，我个人认为比起“实况足球 2000”还要有一些困难。

另外，游戏中还有不少改进的地方，其中我认为最好的改进之处是速度的体现更加不明显了，速度 9 只能表现在直线跑位和直线趟球前冲上，所以原来所谓的双快速前锋摧枯拉朽般的攻击被极度地弱化了，这是我最想要得到的效果(DRAGON 是善于使用技战术并结合整体配合的，所以最讨厌那些用速度 9 的前锋狂冲的)。还有就是强化了真实性，充分地利用持球选手的身体可以对抗基本上所有的“自动防守”(R1 + ×)，而且队员身体的扭动也有了限度，不再像原来那样可以按照控制者的指示在禁区中做“闲庭信步”。还有一点就是我本人最喜欢的，角球时我方中后卫插上助攻表现得极为明显，本作中我方的中后卫在角球攻击时站位与前几作均为不同，他们不再像以前一样只敢在后点及远点上徘徊，而是勇于在前点左右游动，这样的话，角球的攻击力就一下子提升了许多。

最后我们来谈谈球员的能力，大家都知道这次加入了特技这一设定，许多选手都拥有表现自己鲜明特点的特技(例：萨拉斯同时拥有门前感觉敏锐和抢点时反映速度快两个特技，他这方面的优点在现役球员中是很少见的)，这样在游戏时你可以通过现实中的理解来充分使用球员。对了，对了，原来的游戏里不少的球员能力与现实中不相符，这次进行了部分改良，而 DRAGON 认为本次变化最为明显的是曼联队长“罗比·吉恩”，从原来数值泛泛之辈一下子成为世界上最好的“后腰”之一。呵呵……这下我的俱乐部联赛中就不必为后腰的位置而头疼了。

ILLBLEED
CRAZYGAME　AVG　DC



在家用游戏机上出现如此血腥暴力的作品实属意料之外，夸张的喷血镜头与残忍的对劈场面经常会令身边观看的人大惊失色。由于本人对恐怖电影十分偏爱，所以在当初听说了“ILLBLEED”的背景之后就对该作发生了浓厚的兴趣。事实上，本游戏的确与 HORROR MOVIE 有着不少的联系——首先在一开始就提到因为迈克尔的影片过于恐怖而被禁演，所以他才不惜重金建造这座主题公园。此外，第一关的设定不禁令人联想起“鬼入侵”等一系列类似的影片，第三关的 BOSS 带有明显“怪树凶灵”的影子，第四关干脆出现了“13 号，星期五”中 JASON 那著名的面具，并且持刀的玛莉与“鬼娃”系列的主角则颇像是一对，第五关整体根本就是一部悬疑剧，第六关很容易就会让人联想起“魔鬼人偶”……“ILLBLEED”在游戏性方面也很突出，多结局与第二遍才能达成真 ENDING 的设计相信一定能够吊起不少人的胃口！看得出制作者花费了不少的心力，尽量让每一关都带有与众不同的风格。在解谜的同时，适时地加入一定的动作要素，那变态的车顶跳跃和死亡跳绳真是让人心有余悸。在游戏过程中，你根本没有喘息的机会，即使按下暂停键，时间依然会继续流逝，这种压迫感颇具感染力！

但是本作也有缺陷，如关数太少，系统也有待完善。强化与道具本来可以相当出彩，可惜却未能尽情发挥。在解谜方面，大部分难度超低，只有几处密码因为涉及到日语发音，所以对中国玩家而言可能有些苛刻。综上所述，“ILLBLEED”应该算得上是一部相当优秀的游戏，它在很多反面表现出了 AVG 类作品前所未有的迫人气势，在某种程度上甚至超越了“生化危机”系列。希望能够尽快看到本作的续篇！

超级机器人大战 α 外传
BANPRESTO　SRPG　PS



这次的“超级机器人大战 α 外传”给那些熟悉这一系列的朋友一个迎头痛击！取消两次移动、增加敌人数量、减少我方出击机体、充分削弱原来元老级成员的实力……一切都仿佛在告诉我们，我们喜爱的畸形的发展方向。

在这里俺先不谈这样发展好不好，只说说里面出现的大 BUG。臭虫多多，快抓快抓。

哪来的 BUG，天知道，也许是大眼镜兄太想快点赚这一票人民币(错错，是日圆，人民币打死他也赚不到的)了，出得有点急，感觉没有做完全测试。为什么这么说呢？因为这回《机战 ALPHA 外传》中增加的新系统——买卖机体和强化芯片存在很大的问题。修改 BS 值太多的话(改到满点 9999)，如果不立刻用掉一点，下一关只要再得到 BS，买卖系统就会出问题。也许你会说你又不修改，怕个啥。但是你总要拿强化芯片的吧？只要你任意一种强化芯片拿到了 9 个，以后就祈祷吧，千万别再拿到这种芯片了。只要再拿到一块；买卖系统还是会出问题。问题不大也不小，基本上不会影响你正常的游戏攻略，但是在购买机体时只看得见ア－ガマ。买不买得到别的机体到在其次，反正也不会有什么好东西给你买，都是些量产型。但是总看见那些ア－ガマ也很烦啊，尤其是把它买过来了也不显示出来，确实很头疼。而强化芯片的小店里就更离谱了，一下突然出现了三十多面可供购买的芯片列表。但是其实除了头两面的那些可以买，后面的都是花版的东西，别乱选，小心死机。

抛开这一点不谈，其实这款游戏做的还可以。画面和音乐都大幅度的加强了，而且人物配音也基本上是完全重新制作过的，和以前的完全不同，好是好，可是有些经典台词被取消还是很遗憾的，比如卡妙的“抵抗をするムダと死にだけなつて，なんて分からないんだ？”遗憾啊，PALADIN 最喜欢的就是飞田展男的配音，这一次就因为没有了这些台词而好几天没吃下饭。



病血 ILLBLEED

机种:DC　厂商:SEGA
类型:AVG　媒体:GD-ROM
发售日:发售中

ILLBLEED,"病态的血液"在汩汩流动,这个世界归根结底是病态的吧,否则怎么会有这样的疯子,花费如此的巨资建造一个这样史无前例的疯狂的恐怖公园。据说如果能够活着从那里通过的话,那个有钱的精神病会奖给胜利者以最高的挑战奖金,据说那个奖金高达一亿。那好吧,姑且不管那是真是假,为了钱也为了儿时的一个梦想,我,高校生艾可·克里斯蒂,来到这座被叫做"ILLBLEED"的巨大主题花园。

居然会来到这样的地方,也许,骨子里我也是个疯子吧……

月亮,阴冷的月亮高挂在天空中,也许这预示着我这次的旅途会有个很不吉利的结尾,疯狂恐惧的背景音乐已经渐渐奏响,可是已经没有回头的路了。

在这里详细的说明一下游戏的操作和玩法,作为一个 AVG 游戏,《病血》类似"钟楼"是以逃脱和规避为主。游戏以摇杆控制方向和人物行动,A 键是调查和决定键,在战斗画面时则有躲闪的作用。X 键是跳跃键。Y 键在非战斗情况用于调出地图画面,在战斗情况则是攻击,B 键是取消键,战斗画面时可用来呼救。L 键是主视角观察,当获得恐惧监测器以后就可以用来锁定陷阱。START 键用来调出菜单画面,十字键的上下可以转换游戏的视点,此游戏共有两种视点。

主人公有四项基本数值:

心跳频率(Heart Rate):基本数值是 50,当受到惊吓时就会上升,升到 200 以上就会 FAINT,如果连续数次 FANIT 的话,那么主人公就会"SHOCK DEATH",被活活吓死了。用"深呼吸"和音乐 CD 可以回复心跳数。其实即使不用任何道具,心跳数也会自动慢慢下降的,但非常慢。

生命值(Hit Piont):HP,不用多说了吧。

肾上腺素(Adrenalin):此游戏独有的设定,用来发动第六感发现陷阱。用注射器来回复。(吸毒?)

流血量(Bleeding):当玩家被攻击以后会不停的失血减少 HP。如果失血量到达一定限度也会死亡。

基本行动画面的时候,上方的四格类似心电图的方格分别代表视觉,听觉,嗅觉和第六感,前三项出现波纹时代表附近有陷阱,第六感出现波动时代表有道具或者敌人。

下方左侧的脑部是肾上腺素,长条血槽不用多做介绍了吧。汩汩跳动的心脏当然是代表心跳频率了。一旦被攻击在下方会多出一条出血量的血槽

游戏的基本规则是"逃跑"。游戏的基本要素是"血腥"。游戏的基本印象是"变态"。

第一话 死亡本垒打

从正面进入 ILLBIEED,先观察一下,丑陋的墓碑和十字架真令人恶心。左侧的屋子好像是个强化医院,可那是要钱的,现在没有任何作用。右面有记录点和道具商店,用你身上的三千块钱随便买点东西吧。进入"CINEMA ZONE"之后,

发现目前只有一个屋子可以进去，被称作“死亡的本垒打”的屋子，如果顺利通过的话可以获得五万圆的赏金，是最初的鬼屋吗？那么走吧。

“这是一个执着于棒球的父子的故事……”

本关达成条件：

50分钟以下完成，发现陷阱25个以上，心跳数120以下，HP150以上，肾上腺素200以上，流血量20以下。

（请注意如果在过关的时候达不到要求的话，是会扣去部分奖金的。）



一进门就给我一个下马威，被铡刀狠狠地砍了一下，进入大院以后各种感觉都不停波动，果然是个危机四伏的地方。先去最右上边的大树那里，拿到至关重要的特殊道具HORROR MONITOR（恐惧监测器）。这时候用L键观察四周，恐惧监测器会自动为你锁定可能有危险的地方，用A键将他们一一确认出来（确认需要耗费肾上腺素），此时再靠近就可以解除陷阱。以后请记得这个游戏顺序，时刻注意着上方的“感觉电图”，一旦出现异常就立刻用恐惧监测器观察，然后A键确认，解除。

从正门进入大屋之后，一个令人毛骨悚然的诡异声音在声声叫唤着“吉米，吉米……”，不理他，在大厅里拿齐几个补血和新闻记事以后前进。注意以后的长廊，危机四伏。第一次进来的人还是慢慢走吧。

进入盥洗室之前会遭遇游戏的第一次遇敌，此时没有任何兵器，建议不要和敌人缠斗，在有“H”标记的地点狂点B键，上方就会有绳梯降下，当绳梯降到地面的时候就能脱离现场。

在洗手间和之后的长廊里得到一些道具之后，我们来到了大屋的露天庭院，这里有两个重要的道具一定要拿到，一是吉米的棒球棒，在水池边上，另一个是道具探测器（ITEM SENSOR），在右边的花坛里。靠着第六感慢慢寻找吧。道具探测器入手以后就可以在地图上看到道具的位置了。

将棒球棍拿到手以后，棍子上浮现出了奇怪的脸：“吉米，练习的时间到了，快回球场去……噢不，你不是吉米！！！”

继续往前，来到大理石地砖的里屋，终于找到屋子里的第一个记录点，记录一下吧（右侧的柜子里有心跳全回复和HP全回复，一定要拿到），然后又是熟悉的破烂走廊，在这里会多次遇敌，用你刚刚得到的棒球棍拼命的敲那些家伙吧，可以初次的体验这个游戏有多么变态（游戏中的角色，无论敌人还是女主角，流血的画面都太夸张了）。

在餐厅里拿到另一个重要道具，吉米的奖状。在之后的卧室里得到吉米的奖杯，继续往前，注意每一个洗手间里几乎都会跑出丧尸，如果实力不济就绕开吧。来到地下棒球训练场，将奖状和奖杯摆回原来位置，会发现训练场上，击球手的位置发出了蓝光，跑到上面，又是那个令人毛骨悚然的叫声……

“吉米，吉米……”

一只棒球急速向我飞了过来，我握紧球棒，奋力挥出……完美的本垒打！！场外传来了欢呼声，遮挡的牌子倒了下来，从后面走出来的是吉米的父亲，他依然深深怀念着儿子，怀念着和儿子一起训练的日子……可是，他已经不是人了……

本关BOSS出现了。真是丑得不像话。这种脸小孩子看了一定会做噩梦的。注意一开始的吉米父亲的血是无限的，所以打他也没用，拼命呼救逃走吧，注意他手中的火焰喷射器。

逃离以后，本关最酷也最惊傈的一段出现了，你要在一个巨大的迷宫里寻找出路，而吉米爸爸——那个恶心的怪物会随时随地在你身边出现，也就是说当你刚刚一轮狂奔把他甩掉的时候，一转弯会发现他又出现在你的面前！！在这里你会发现这个游戏绝对骇人，压迫感十足，如果第一次玩到这里手心不出汗呼吸不急促，则JOJO向你致敬。请考验自己的心脏承受能力和操作技术吧。另外提醒注意路上的洗手间有两个道具。

终于跑到了迷宫的尽头，先记录（这是当然的），然后是跟吉米爸爸的对决，不是很难打，注意不要和他远离，在他身边绕着跑，然后等他放火的时候攻击就行了。胜利以后吉米爸爸被蒸汽烫死了，在这里发现另外的挑战者，从下一关开始可以有其他的角色用了。不要放松，游戏还没有结束……



继续往前，发现一个全部回复的特大道具。估计各位玩到这里也快不行了，所以别省了，吃了吧，在这里告诉大家每一关的道具是不能带到下一关的。从楼梯上去，发现一个恐怖的真相，吉米爸爸并没有死，而且变得硕大无比。整个屋子都被他拖到海里去了。

下面是一连窜的跳跃，秘诀是不要急着往前跑，在巨大吉米爸爸攻击的时候注意按A键回避。走到一半会发现路分成了两条，先往上走，一路跳跃，来到了一个类似控制室的地方。

原来如此！巨大的吉米爸爸不过是个超大机器人而已，而在这里控制机器人玩耍的家伙几乎要了我的命，我目露凶光，手里暗暗捏紧了吉米的棒球棍……

从控制室里得到ID卡，原路跳回分岔点，这次选择下边的路，在城门边上使用ID卡……COOL！第一关CLEAR！！

第二话　蠕虫女王的复仇

用挣来的钱买些道具吧，当然强化手术也要做。注意回复肾上腺素的注射器不必购买，因为第二关基本用不着。那么开始吧！！这次是去公园玩了。

从边上的饮水机里找到恐惧监测器，刚拿到手就被一个小猴子般的怪物给夺走了（在这里要说明一下，每关除了强化道具以外其他所有道具都带不下去，包括恐惧监测器，道具探测器都要重新寻找）。

继续向前走吧，发觉公园的内部是一个巨大的迷宫。注意在沙地上会出现沙虫，大迷宫里有许多道具，一定要得到。然后来到“DRIVE CINEMA”，先去右边的停车场，解决掉三个猴子怪物，救出这个游戏的第三个参加者……

然后去 DRIVE CINEMA 的正门，跳到门边的汽车上（注意不要走到门里的沙地，否则会和巨大沙虫遭遇），再跳到院子里，得到奶瓶。回头到原来进不去的小卖铺使用奶瓶，现在可以进去了，发现左边一个老人抱着婴儿的画像，在那下面找到一封遗书，“……在水塔那里自杀……”，在屋里又找到一把钥匙和辅助道具。

边上的栅栏门可以开了，进去以后在水塔边上果然发现一个吊着的骷髅架子，在骷髅边上调查得到一张纸片，“从工具屋的窗户里往外看到的广告牌，在那下面有火焰喷射器。”进到工具屋，在里边找到一把扳手，从窗户往外看，果然有一个广告牌！去那里调查，火焰喷射器到手！

用获得的扳手将围绕着 DRIVE CINEMA 的三个广告牌推倒。这样终于可以走到院子的深处了。下面是一连窜的跳跃，只要掉落到沙地就必须从头再来，是这一关里最困难的一个地方。主要是用 DC 手柄的小摇杆来控制方向和人物行走速度很不方便，多次尝试以后终于通过，在里面的油筒上把火焰喷射器灌满，OK，最终和巨大沙虫的决战！！

用 L 键发射火焰，战斗应该不困难，用火烧大虫子的感觉很爽，看到大沙虫在火焰下扭动挣扎的样子，长长的出了一口恶气（因为在一开始的时候，你会被沙虫追的很惨）。玩这个游戏久了，发觉人确实容易变得变态。

巨大沙虫被杀以后，可以从油筒后面获得汽油，将它给停车场上的汽车灌上！COOL IT！！第二关 CLEAR！！

第三话　木材人

一群伐木工人被派遣去森林工作，然后渐渐就消失了音讯，他们的亲人焦急的等待着他们归来……数月之后，伐木工人的家属收到了奇怪的箱子，等到他们打开箱子的时候，发觉里面是做



得和人等大的木头玩偶，可是那些木头人居然会行动和发出人一般的凄惨叫声，惊慌失措的人们用斧子砍倒了那些会动的木人，却发觉他们身上流出的，是人类鲜红的血液……

先从左边的柜子里获得恐惧监测器，发觉有许多地方第六感有反应，最好不要靠近，那不是道具而是敌人。因为现在身上没有武器，所以比较麻烦，躲避是上策。进到屋子里，在一个仿佛两座雕像般的木人跟前找到一把斧子和一个纸条，纸条上写着“MURDER”（谋杀）。然后这两个雕像（或者是人？）就从中分开，从身体里伸出蛇一般的枝条。



得到斧子以后就不用再躲避了，遭遇敌人的话就拼命的砍它们吧！反正也是木头，全部都杀死！！继续前进，在一个类似锅炉的地方发现一个躺着的伐木工人，从他身上得到一个奇怪的树枝，刚想继续走，那伐木工人举着斧子冲了过来，是因为我抢了他的东西吗？争辩无用，挥动你的斧子把他给砍死吧。

前进，前进，杀掉一路上的木头人，陷阱不多，很快来到一处楼梯之上，在开关处使用奇怪的树枝，要求你输入密码，密码是 1564。面前的地道门打开了，从上面掉下去，发觉居然连我自己也变成了木头人。

木头人就木头人，继续前进，来到两个柜台之前，怎么，木头人和伐木工人还要从不同的门进去？从右边的门进去，悲惨的大逃亡又开始了，巨大仓库里到处都是举着斧子的伐木工人，不知道和这些渣滓结了什么仇，这些家伙见到我二话不说就抡斧子（也许是以前砍木头人砍得太多了？现在也轮到被人砍的命运？），不要和他们过多纠缠。一边看地图选最快的路一边往前，在一个绿光荧荧飞舞的地方找到食木虫（恶心，非常恶心，JOJO 最讨厌这些花花绿绿的虫子，哗哗吐一地……），拿到食木虫，在背后楼梯的大树上使用，树木腐蚀了，上楼吧。

再走下去发现仓库渐渐被绿色覆盖了（注意不要走到边上，会掉回一楼的），再往后就几乎走到了一个巨大的树洞里一般，伐木工仍然不死不休的追着。在一个分岔路口的左边可以救到游戏的第四个参加者（被变成木头人的他正在接受恐怖的“手术”。）

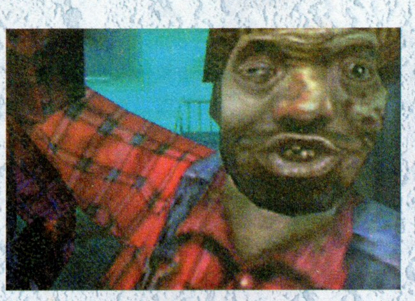
走出树洞，在仓库的尽头的棺材里把自己变回人形（啊，还是 MM 好看！），从木箱上跳过去，补充体力，失血量，心跳，OK，BOSS 战！

BOSS 是巨大的人面树，居然还会笑——笑什么笑？就因为你那丑陋的样子也要杀了你！！这只大树有两种攻击方式，一是用树枝横扫攻击，一是吐出绿色的雾，后者不减 HP 但是扩大失血量。看它把树枝举起来的时候就要注意回避，没有什么特别的技巧。之前把血补满的话应该没问题。

硬生生把它给砍死……COOL IT！第三关 CLEAR！

第四话　死亡超市

先转到左边的小屋子去，找到恐怖监测器，屋里的死人是超市的副店长，得到他的日记和几个新闻记事。出来以后在右侧发现一个“生首”（死人脑袋），不知道有什么用，先拿着吧。进到店铺里面，一路全是陷阱，注意观察。走到一个店内餐厅般的地方，一



只奇怪的大蛋糕在吧台上面跳来跳去，走过去调查一下，发现它问你要东西，把"生首"给他，可以得到"地狱 CAKE"。

上二楼，找到菜刀，然后下到地下一层，这里是巨大的肉食品储藏处，腐烂的肉铺天盖地的堆放着，在这里有三个地方可以拿到猪肉，鸡肉和牛肉，每个可拿五份，不过建议不要多拿……往前走发现有两只倒挂的巨大苍蝇，居然还问你要肉吃，如果不给它们的话是会被打的，所以还是给吧，等苍蝇抹嘴吃饱了以后就可以通过。来到后面的小饭馆，厨师会要你锻炼一下做菜技巧……也就是用你的菜刀切一切你身上带着的猪肉，鸡肉，牛肉，不要以为这些肉会呆着不动让你切，它们都活了！！现在明白为什么不叫你带上太多的肉了吧，呵呵，人的贪心是会招来恶果的。切掉自己身上带着的所有肉后，往里走，继藏肉处后面是蔬菜储藏所，注意地上会出现沙虫，出了菜场以后是一片巨大的沙地，虽然有所心理准备，不过这里同时出现的三只沙虫还是比较难以应付的。

将沙虫一一用菜刀剁了，进到屋里有一个电梯，先别忙着进去，从左边的小路，走到一个金库，发现一个计算器，输入密码"5271"，打开保险柜的门，哈哈哈，发达啦，从里面得到了一大笔钱，卷了钱回去吧。

（关于这个金库的密码，解谜的办法实在很离谱，大家应该可以在金库的墙上看到"GO TO NO. 1 的大字吧，就是根据这个来推出"5271"的，GO，跟日文中 5 的发音相近，TO，当然就是 2(TWO)了，NUMBER，跟日文 7 的发音相近，最后 1 当然不变……所以这个谜题，如果不懂日文几乎是绝对解不开的，就算懂日文也未必解得开……实在是非常变态的游戏。）

乘电梯上去，来到儿童乐园（KID'S WORLD），一个洋娃娃般的女孩出现在我面前，她叫玛莉，她说想要跟我玩游戏，第一个游戏是抓鬼，在巨大的商店城里，我来当鬼她来捉，商店城的出口已经被锁上了，钥匙是玛莉的拼图，但是已经碎成四片分散在商店城的各处（在地图上的红色方块处）。如果被玛莉发现的话，她那巨大匕首的杀伤力可不是玩的，当然我也有手中的菜刀……

第二个游戏是捉迷藏，她来躲我来找，赢了以后可以发现全回复道具和栅栏钥匙的门。



第三个游戏是死亡跳绳，非常变态的游戏，只要能跳过 10 个就可以赢，跳绳的速度是越来越快，但到第九个的时候会突然变慢。玩完三个游戏以后，玛莉会很不高兴地承认是你赢了。

从儿童乐园出来以后从电梯下去，继续往前发现巨大的人面蜘蛛，发现它的 HP 是无限的，那就别白费力气战斗了，从左上侧的梯子上去，发现操作这个巨大人面蜘蛛的工人和他的"SUGER"正在煲电话粥，把操作装置拿走，回到原来的地方，操作机器蜘蛛往墙上撞。把它撞死就行了。

人面蜘蛛引发了大火，幸好工作人员还不是完全没有人性，绳梯把我从浓烟里救了出来……COOL IT！第四关 CLEAR！！

PS：临近第四关的结尾还有一个隐藏的金库。你只要先调查有古怪图案的墙壁，然后使用道具"玛莉的魔术棒"就可将门开启。进到最里面的房间，发现墙上有一幅画，内容为一个面具、英文 SICK 和一只天鹅。在桌子上又找到了一个电子计算器，现在要输入密码。根据画上的提示——面具是属于著名恐怖影片"13 号，星期五"的主角 JASON 的，所以前两位密码应为 1 和 3；SICK 与天鹅的英文 SWAN 连读再断开的话就成了 SICKS、WAN，与 SIX，ONE 同音，所以后面的密码应是 6 与 1。密码输入成功，金库中的大笔钞票就在你眼前了！

第五话　杀手无敌

面前一个是巨大而空无一人的电影院，空白的银幕上什么也没有，空气里飘荡着不祥的气氛，从进右边的门，发现放映员僵直的倒在地上，已经死了，脸上是一个鲜红的星形图案，这据说是多年以前的杀人魔"杰森"的标志……

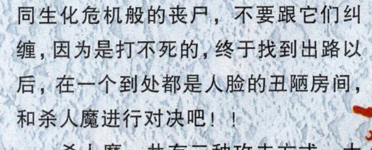
放映员的代号是 OOI7，记住这个号码。在门上的密码里输入 0017 才可以进入，来到控制大厅，跟正中的工人对话完以后从唯一可以通行的门走，来到一个货物堆积场，这里的敌人比较多要留心，最后会发现一个打扮的好象超人般的家伙在杀人，难道那家伙就是杀人魔王"杰森"？

一路走，在尽头获得一个 ID 卡，使用后回到控制大厅，再跑回放映厅去看，进一步确认杀人魔的存在，回到大厅，发现原来在那儿的编号 062 的工人居然已经被杀。难道杀人魔已经离我们如此之近了吗？从尸体身上获得 ID 卡，卡号是 0824，在左边的门上输入，门便可以打开了。进入之后，会发现一路上不断有人被杀，那个"杰森"好像步步紧跟在我身边？一路追踪到头，发现大胡子的主任倒在地上奄奄一息，而那超人打扮的杀人魔很快消失在拐角处。

一路追着回到控制大厅，发现的原来工人的尸体居然不在了？？经常在我身边出现的记者说那工人便是凶手，伪装成被杀的样子，真的是那样吗？

游戏这时候会给你选项，问你谁才是真正的凶手……按自己心中的所想来选吧。这是如同悬疑推理小说般的一关。

然后会来到一个焚化场般的巨大迷宫，地上是成堆成堆望不见头的尸体。腐臭和无边的黑暗，慢慢往前走，这个地方会出现如同生化危机般的丧尸，不要跟它们纠缠，因为是打不死的，终于找到出路以后，在一个到处都是人脸的丑陋房间，和杀人魔进行对决吧！！



杀人魔一共有三种攻击方式，大范围攻击的飞镖，同样大范围攻击但威力强猛的光柱，以及 BOSS 身边出现的守护光圈，此外 BOSS 有瞬间移动的能力。用机关枪远离他，然后一边绕圈一边攻击……了结他以后游戏会检查你是否推理出了正确的犯人，如果回答正确的话是可以得到额



外奖金的。COOL GIRL！！第五关 CLEAR！！

PS:“杀手无敌”是所有六话里最特别的一关，情节发展如同经典的悬疑推理小说，这一话里打败 BOSS 并不是最重要的——而事实上，这关 BOSS 也很简单嘛。所以大家恐怕都在苦闷如何才能找出真正的凶手吧……到底要怎么选才对呢？为什么我每一个都选过还是选不出真正的凶手呢？难道说所谓的真凶其实根本不存在吗？如果完全的揭示谜底那游戏的乐趣就荡然无存了，所以在这里只是给出部分的提示噢！必须要清楚的是，单纯在游戏要你选择的时候选出凶手——那么无论怎么选都无法找出真凶的。必须要预先达成一些条件。这个条件是什么呢？注意到那个总在你身边出现的记者了吧？最关键的线索就在他的身上，在游戏中仔细观察，不要放过每一个细节（关键是不要忘去每一个地方），你会发现记者兄弟被超人打扮的 KILLER MAN 劫持了，只要遭遇到这个情节，你就可以在附近把他救出，然后在要求你选择凶手的画面时候，选择 KILLER MAN 就可以了，你就可以获得第五话的真实结局，并且找出杀人魔的真实身份。



第六话 玩具猎人

终于是最后一间屋子了。能够走到这里来的玩家一定已经接受了许多考验，什么都不畏惧了吧？心脏强化手术，身体强化手术，肾上腺素强化手术等等也都做得差不多了。好吧，LET'S GO！

走进屋里，这里居然还要买票？先别急买票，去左边的柜子拿到手枪和恐惧探测器。然后去柜台买票，从里面伸出一只血淋淋的手来……把从柜台里跳出来的敌人干掉，从窗口上得到门票。

进去以后没走几步你就被游戏改造成了一个西部枪手的样子，是的，你开始在玩一个游戏了，在这个游戏里你是一个西部枪手的玩具，而第六个屋子就是一个玩具大冒险的故事。注意从现在开始，你从恐惧监测器里发现的可疑之处也有可能是发生的事件，在监测器上出现“STORY”的时候，那就是事件，不要解除。（本关的完美达成条件之一就是发现十五个以上的事件。）

一路向前，发现了你的主人，一个小男孩，可是他现在已经死了，躺在棺材里。从墓园里出去，来到玩具小镇，在以前的酒吧听听歌以后，出来以后发现自己给警察捉住了，而且立刻就被判了死刑……来到监狱，这里到处都是囚犯的尸体嘛。在某处的牢房发现了一个奇怪的油筒（居然会说话，还会眨眼睛），从那里得到机油，然后回去给企图越狱却因为没油了而被卡住的火箭满上，一阵轰隆隆的巨响，火箭老兄终于从呆了 17 年的墙里出来了。这似乎是个很有义气的家伙。



从监狱来到地下法庭，再次被法官宣布死刑，从唯一的通路往前走，那里居然是通往行刑场？绞索套到了我的脖子上，我喘不过气来了……难道要死在这里吗？沉闷的地道里传来轰隆隆的声音，原来是火箭君赶来救我！！他把绞索冲断，而我从上面直掉到了下面的地下水道。

走到桥边上火箭君追了上来，带我飞出了地下水道。他的油已经用光了飞不动了，既然如此，就让我更加彻底的利用你吧，把火箭君身上的芯片拆下来，也许以后会有用的。

从地下水道上去，又来到居住区一样的地方，上到每个房子的二楼在窗口调查，在某一个窗口前窥视的时候，一只巨大的手把我扔到了屋里，我摔的天昏地暗，清醒过来才发现身边有个和火箭君长的一模一样的家伙，啊，把芯片给他装上，果然，他动起来了……前面出现一个玻璃的云梯和门，走上去，回到了那个男孩子的屋子里，记录一下，回去在栏杆边上调查，一只巨手把我拖进了棺材里，而棺材也慢慢的合上，向地底落去……

掉落的地方是地狱吗？不管那么多了，继续往前走，最后一个屋子的 BOSS 居然是……居然是巨大化了的恶魔状 SONIC？只要打击就会掉出金环，还有那个抱成一团的攻击方式……毫无疑问真的是 SONIC！！世嘉还真是敢拿自己的招牌人物开涮啊！注意攻击 SONIC 本身是不掉血的，只有在打出金环以后攻击金环 SONIC 才会掉血，要点是不要近身战，远离它，不停跑着开枪，胜利之后的音乐是土星开机的音乐。真的是很令人感动呀。而这时候火箭君再度飞来，带我飞出云霄……COOL END！第六关 CLEAR！！（可以看到在远处的云层之上操作这一切的工作人员，果然这一切不过只是一个游戏而已。）

到此为止六关全都 PASS 了。向最上层走，一直无法打开的博物馆终于向我敞开了大门（在这之前记住一定要去 VISTOR BANK 花 37 万元把陷落在“ILLBLEED”里的最后一人救出来，这事关最后的结局），在那里可以看到 ILLBILEED 的主人，MICHELL 华丽而变态的珍藏品，打倒最后的敌人，一亿元的钞票真的如同下雨一般从天上飞飞扬扬的落下了……“我是个守信用的男人……”MICHELL 高兴的笑着。可是我总觉得，他的什么阴谋达成了，虽然，我拿到了钱……

游戏结束以后给你一个记录，重新攻略第二轮，虽然所有道具包括钱是不能带到第二轮中，但是改造后的身体可以带下去。游戏的真正结局大约要在第二轮中才能体现，另外，在第二轮中，艾可的衣服会在第五关后变得破破烂烂，我的意思是……制作者们故意让女主角走光了……

极端变态，极端血腥，世界观极不正常的游戏，祝你玩的愉快……祝你疯狂。

文/MADJOJO



有其母才有其子！看看制作人员是怎么说的呢？

监督　西垣伸哉

让大家久等了，这是クライマックス・グラフィックス的新作。

可能有人会因为作品不是《蓝刺》的续篇而感到失望，千万不要失望太早哦！这可是比 BS 更加 BS 的作品呢。

舞台的设定惊人，光是为了制造突然的恐怖气氛的制作就花费了大量的资金，这是个充满任何可能的恐怖主题公园。

身高 200m 以上的电脑操纵人形、以时速 150km 爆走的房间，这些场景在现实中是根本想象不到的。如果操作马虎的话，用不了 5 分钟你就一命呜呼了，千万要当心啊！

企画　杉森哲郎

现在历史上空前的"恐怖主题公园"终于和大家见面了。

只所以说是空前，是因为你很可能被突然袭击而来的恐怖吓得瘫痪、流血、气绝。

玩的不好的话你可能会因为流血过多或者心脏麻痹而死。还有，那些袭击者可是来真的，稍微的马虎就可能导致阴沟翻船。

企画　小岛步

《蓝刺》发售开始到现在已经过了一年了。不过，这段时间我们可没有闲着啊。为了奉献给大家一个史无前例的高质量"恐怖主题公园"，单单是企画会议就召开了无数次，更不要说取材的辛苦了。要提醒大家的是，"恐怖主题公园"可不是你所想象的老洋房啊。

有很多恐怖的大叔和离奇的关卡在等待着你哦。

美术编辑　M.

ILLBLEED 得到了 L. A. 摄影人员的大力支持。所以无论是内容和画面都是 GREAT AND COOL！就连制作者的我们也都感觉到非常兴奋，游戏中的流血量我们夸张地增加了 30%，那种感觉……您自己体会吧。

游戏设计　ぐんそう

这次的作品可是你以前从来没有见到的哦。

玩家们，请体会这种从来没有过的冲击、震撼、恐怖与微妙吧！我可是认真的啊。

游戏设计　大越

游戏中追加了 SHOP ZONE（商店区域），还有电影院。

背景狂喷鲜血的震撼效果也不能错过啊。

游戏设计　デスペラード

这次作品的一大看点是妖怪们的动作，他们摆出这样那样的奇怪造型向你猛扑过来！

……你的眼睛已经离不开画面了吧？

游戏设计　RYUZO

大家好，我是负责背景设计的 RYUZO 。

这次我主要在灯光效果的处理下工夫。请大家与其他的游戏比较来看有什么不同。

游戏设计　清水

这次的作品每一关都有很多的迷你事件设定其中。

这样做可能一定程度影响了作品的游戏性，但是也增加了玩家探索的乐趣。

游戏设计　どすこい

哈拉笑（大家好）！

如果你认为这和市面上流行的恐怖游戏一样，那你就大错特错了。

作品中有很多独特的设定哦，密度也比前作有了很大的加强。

游戏设计　桥本

为大家准备了很多恐怖的怪兽。

欢迎多提宝贵意见。

游戏设计　大关

在有限的制作周期中我们对背景和任务的处理尽了最大的努力。

MAIN PROGRAM　よこざわ

首先推荐给大家的是喷血场面的描绘！

在光和影的表现处理上也尽最大限度地体现真实感。

而且 GD 的读写比 CD 快了数倍！

PROGRAM　ぐっち

喷血的场面……

工作中的我也……

花粉部分的处理很复杂，但是一定要完成。

我的敌人是挑战游戏程序的最高境界！

PROGRAM　井手一朗

游戏历史上崭新的恐怖游戏，请大家一定多多支持（其实不支持是你的损失……），用你的能力漂亮地从岛上脱出吧！

PROGRAM　てる

崭新的系统、凶恶恐怖的敌人，这就是 ILLBLEED。

请大家关注杀气满满的敌人。

还有对鄙公司的独特处理大家……





机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:S・RPG
发售日:3 月 29 日　记忆空间:4～15

简单流程

第 1 话　战火再び
↓
第 2 话　あえて污名を
↓
第 3 话　胜利への V サイン
↓
[选择分支]

リーンホース队(月へ)	アーガマ队(极东支部へ)
第 4 话　13 番目の星座	第 4 话　正义は我にあり
第 5 话　月のゆりかご	第 5 话　锁を解き放て
第 6 话　情け无用の J9	第 6 话　お呼びとあらば即参上

↓
第 7 话　终わらない圆舞曲
↓
第 8 话　ヌビアは笑う
↓
第 9 话　愚か者の祭典
↓
第 10 话　遥かなる时の彼方
↓
第 11 话　何で定を破るのさ
↓
第 12 话　谜また谜のインセント
↓
第 13 话　罪なき者の圣域
↓
[选择分支]

フォートセバーンへ直行する	フォートセバーンへ直行しない
第 14 话　月は出ているか	第 14 话　招かれざる客
第 15 话　あなたに力を…	第 15 话　ディアナ降临
第 16 话　ガンダム、売るよ	第 16 话　ローラ＝ローラ
第 17 话　月の民	第 17 话　白い恶魔

[选择分支]

フォートセバーンへ	ビシニティに残る
第 18 话　仆がニュータイプだ	第 18 话　机械の兽たち
第 19 话　共鸣する力	第 19 话　百年の恋
第 20 话　过去からの侵略	第 20 话　黑历史の遗产

↓
第 21 话　地上をこの手に
↓
第 22 话　谜のランドシップ
↓
第 23 话　LORELEI の海
↓
第 24 话　大地の守护神
↓
第 25 话　もう逢えない气がして
↓
根据熟练度不同将会出现分支

第 26 话　果てしなき大空に誓う	第 26 话　破れかぶれのラグ
第 27 话　ホーラの意地	第 27 话　舍て身と舍て身の大战斗
第 28 话　イノセントの黑历史	第 28 话　暗黑大将军の挑战
第 29 话　女いろいろ万华镜	第 29 话　女の心をあやつれば

↓
第 30 话　イノセントを统べる者
↓
第 31 话　天地を烧く剑
↓

月へ向かう	X ポイントへ向かう
第 32 话　飞べ、宇宙へ	第 32 话　姿なき恐龙空爆队
第 33 话　ターン X 起动	第 33 话　エルチ目觉めよ
第 34 话　时を超えた对决	第 34 话　この星は我らのものだ
第 35 话　私は D. O. M. E	第 35 话　战斗神降临
第 36 话　夺われた真・ゲッターロボ	第 36 话　真ゲッターロボ对マジンカイザー

↓
第 37 话　我らが求めた战斗だ
↓
第 38 话　月光蝶
↓
第 39 话　决战! X ポイント
↓
第 40 话　ABAYO
↓
(A)第 41 话　黑历史の终焉

EASY ENDING 路线
(C)第 41 话　恐龙帝国の灭びる日
↓
(C)第 42 话　歪んだ未来
↓
(C)第 43 话　眠れ、地の底に

HARD ENDING 路线	NORMAL ENDING 路线
(A)第 42 话　龙が灭ぶ日	(B)第 42 话　地球の后继者
(A)第 43 话　人类死すべし	(B)第 43 话　时の流の果てに
(A)第 44 话　未来は谁のために	
(A)第 45 话　ラグナロク	

在 500 回合之内以“难”的状态完成 (A) 第 44 话便可以进入隐藏关ラグナロク。

《超级机器人大战α外传》熟练度以及隐藏要素

熟练度

战火、再び：选择守卫基地并将敌人全灭

あえて污名を：在 3 回合内将敌人全灭

胜利へのVサイン：击沉以增援登场的ロザミア所乘坐的サイコガンダム，但要注意サイコガンダム的 HP 在 50% 以下会撤退

13 番目の星座：让敌人的战舰受到伤害后撤退

正义は我にあり：击坠ジャマイカン乘坐的スードリー

月のゆりかご：击坠敌人的战舰

锁を解き放て：击坠バスクを乘坐的战舰

情け无用の J9：第一部队在不和敌人战斗的状态下到达基地

お呼びとあらば即参上：3 回合内将基地守敌引出，不要击坠地方任何机体

终わらない圆舞曲：在第 5 回合开始前将敌人全灭

ヌビアは笑う：将ゴーゴン乘坐的战舰击坠

愚者の祭典：ガルド成为同伴后将敌人全灭

遥かなる时の彼方：在最后的敌人增援出现前击坠ホーラ乘坐的机体

何で定をやぶるのさ：在 3 回合内将敌人全灭

谜また谜のイノセント：击坠ビッグマン乘坐的机体（注意他的 HP 在 30% 以下会撤退）

罪なき者の圣域：击坠ティンプ所乘坐的机体

招かれざる客：击坠ポウ所乘坐的机体

月は出ているか：让ガロード到达指定地点

ディアナ降临：将初期配置的敌人再 5 回合内全灭

あなたに、力を…：在 3 回合内将敌人全灭（敌人增援出现前）

ローラ＝ローラ：在 5 回合内将敌人全灭

ガンダム、售るよ：击坠ホーラ所乘的机体（注意他的 HP 在 30% 以下会撤退）

白い恶魔：比ロラン先拿到コンテナ。

月の民：在己方增援出现前全灭初期配置的敌人

机械の兽たち：在 4 回合内到达目的地

仆がニュータイプだ：在第 7 回合开始前将敌人全灭

百年の恋：击坠ポウ所乘坐的机体。

共鸣する力：击坠パトゥーリア（不能让ガロード与其邻接）

黑历史の遗产：令敌人增援的ガンダム试作 2 号机的 HP 在 30% 以下

过去からの侵略：阻止ガンダム试作 2 号机

地上をこの手に：击坠バット乘坐的ゾリ。（注意不能全灭敌人杂兵）

谜のランドシップ：6 回合内将敌人全灭

Loreiei の海：敌增援出现后在 3 回合内将敌人全灭

大地の守护神：在第 7 回合开始前击坠ダンテ所乘坐的机体（第 7 回合出现情节后他会撤退）

もう逢えない气がして：在 12 回合内将敌人全灭

破れかぶれのラグ：取得 map 上的全部道具

果てしない大空に誓う：让マジンガ－Z 击坠ダンテ乘坐的机体

舍て身と舍て身の大战斗：カラス以外的初期敌人在 2 回合之内全灭

ホーラの意地：在 3 回合内令ダイターン 3 在内的 4 个己方机体包围アイアンギア

暗黑大将军の挑战：击坠包括ダンテ在内的全部敌人

イノセントの黑历史：在 7 回合内击坠カラス所乘坐的机体

女の心をあやつれば：击坠ティンプ所乘坐的机体

女いろいろ万花镜：将エルチ以外的敌人全灭（エルチ用ジロン 2 回说得后撤退）

イノセントを统べる者：（正面突破的场合）在 8 回合内将敌人全灭

天地を烧く剑：将オルバ所乘坐机体的 HP 减至 10 分之 1 后令其撤退

飞べ、宇宙へ：在 6 回合内满足胜利条件。

姿なき恐龙空爆队：击坠包含ゼン II 在内的全部敌人，但是ゼン II 要在最后打倒

ターン X 起动：将ターン X 的 HP 减少到一定程度 。

エルチ目觉めよ：エルチ脱逃后，将敌全灭并让ジロン与其邻接。

时を超えた对决：8 回合以内将ギンガナム乘坐的ターン X 的 HP 减至 50% 以下

この星は仆らのものだ：将敌人最后出现的增援全部消灭

私は D. O. M. E：在一定回合内令己方战舰到达目的地（差不多 3 回合）

战斗神降临：击坠カーメンカーメン所乘坐的战舰

夺われた真・ゲッターロボ：将真ゲッター以外的敌人全部消灭并满足胜利条件

真ゲッター对マジンカイザー：在前半战击坠ゴーゴン的战舰

仆らが求めた战争だ：将シャギア和オルバ所乘坐的机体同时击坠

月光蝶：在前半战中全灭カテジナ以外的敌人

决战！X ポイント：核ミサイル出现后 3 回合将其解决（核ミサイル的 hp 在 10 分之 1 以下时撤退）

ABAYO：在同回合将カーメン舰歼灭

黑历史の终焉：将フロスト兄弟同时击坠

龙が灭ぶ日：在 8 回合内完成此关并击坠ゴール

人类死すべし：前半战击坠ゼンガー所乘坐的机体

未来は谁のために：在 5 回合内 5 将メイガス所乘坐的机体击坠

隐藏机体

ガンダム试作 2 号机：第 36 话"夺われた真ゲッターロボ"的后半在山洞中调查（易）

ブラッカリィ：第 39 话终了后（难）

スレードゲルミル：在"难"路线的第 42 话中打到它过关后就可和ゼンガー 同时加入（难）

キュベレイ：令プルツー成为同伴时在难易度低的状态下得到（易）

サザビー：第 20 话调查山洞（易）

ZII：第 20 话调查山洞（易）

νガンダム HWS：第 30 话的后半战开始的第 2 个金属网处调查（普）

Hi－νガンダム：第 30 话的后半战开始的第 2 个金属网处调查（难）

フルアーマーZZ：第 22 话"谜のランドシップ"在山洞处调查（易）

ノイエジール：第 36 话"夺われた真ゲッターロボ"后半山洞中调查（普）

V ガンダムヘキサ：第 20 话调查山洞（普）

ジ・O：第 36 话"夺われた真ゲッターロボ"后半山洞中调查（难）

VF－11B：第 22 话"谜のランドシップ"在山洞处调查（难）

VF－1J アーマードバルキリー：第 22 话调查山洞（普）

デストロイドモンスター：第 36 话"夺われた真ゲッターロボ"后半山洞中调查（难）

ジムクウエル：第 20 话调查山洞（难）

量产型グルンガスト贰式：第 7 话终了时熟练度在 1 以下（易）

量产型ヒュッケバイン II：第 7 话终了时熟练度在 2～5（普）

量产型ゲシュペンスト MK－II：第 7 话终了时熟练度在 6 以上（难）

机体隐藏武器

魔装机神：所有相关机体的追加武器跟难易度和路线都没有关系

G ビット：在 35 至 37 话之间的 x 路线终追加，难易度最好是"难"在"Loreiei の海"之一话中会出现ジャミル乘坐的ガンダム x 追加这种武器。（不过只是在情节里出现）

ウェブライダー突击：在"决战！X ポイント"之一话中必须让カミーユ乘 z ガンダム出击。

隐藏角色

プルツー：在第 9 话让ジュドー说得プルツー，第 30 话再次说得后将其乘坐的机体击坠，过关后加入

コレン・ナンダー：在"白い恶魔"之一话中用战舰アイアン・ギアー去说得コレン，然后在ラー・カイラム夺取的那一话中让ロラン的 turn a 与コレン战斗，以后在"仆らが求めた战争だ"中成为同伴。

エニル：在 32 话中让ガロード去说得她，然后将其击坠，过关后成为同伴。

ゼンガー：在"难"路线的第 42 话中打到他过关后就可成为同伴

ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga

尤特那英雄战记——泪指轮物语



机种:PS	厂商:ENTERBRAIN	类型:S・RPG
发售日:5月24日发售预定		开始度:99%

更名启示: 由ENTERBRAIN开发的本格派S・RPG《纹章传说》现改名为《尤特那英雄战记——泪指轮物语》。

使用回复系魔法治愈同伴的——修女

任何一个战斗单位的HP被减到0就会战死,并且不能复活过来,以后就再也用不到战死了的那名角色了,所以在本作里为失血的角色回复HP是很重要的。对应这项工作,游戏中专门设有修女系职业。她们持有回复同伴HP的魔法杖,虽然与敌人直接对砍时的战斗力很抵,甚至有可能被攻击力高的敌方单位一击打倒,但是由于能治愈同伴的伤势,所以是必须重点保护的对象。但是她们也不能说完全没有战斗力,由于为同伴补血时所获得的经验值是固定的,所以在等级比较高时,别的战斗单位杀敌加经验并不比她们用魔法杖补血来的快,可以充分利用这一点将她们早早的练到满等级,一经转职就与以前不可同日而语了,应该可以装备光系的魔法与敌人战斗。即使没有转到高位职业,只要拿到了召唤用的魔法杖,召唤出各种不死系和亚人类出来也可以对己方部队起到一定的帮助作用。除了这些,还有一些辅助系的魔法杖的使用也是很关键的,比如瞬间移动的魔法杖。大家应该还记得在《トラキア776》里有许多场合要用瞬间移动的魔法杖将同伴移动过去,完成任务后(拿宝箱等)再在同一回合将他召回到队伍中来。另外给同伴增加属性值的魔法杖也很有用,使用力量之杖(ちからの杖)其实就是给同伴加攻击力嘛,在对BOSS战时要记得用啊。

迪 亚

职业是修女,继承了雷达(レダ)公国边境的特伦迪(トレンテ)公爵家的血统,是雷达王家的正统继承人。玛鲁(マール)王国的里查德(リチャード)王子拥立她为新雷达同盟的盟主,与帝国侵略军相抗衡。转职后可成为唯一拥有雷达公主(レダプリンセス)这个职业的人,除了保留使用杖的特性外,战斗力也将大幅度强化。

卡托莉

刚出生的时候,被双亲遗弃在萨利亚(サリア)森林里,幸好遇上了好心的司祭将她抱回家并抚养她长大。在一同前往麦尔斯(マルス)神殿的途中遭海贼的袭击,老司祭被杀死,她被海贼带到依斯拉岛上监禁了起来。后来在霍姆兹攻打依斯拉海贼老巢的战斗里顺便把她救了出来,于是她也加入到霍姆兹军中。拥有召唤不死系和亚生命体出来战斗的能力,是霍姆兹队的女主角。

恩蒂

是位处威尔特王国西方的麦尔斯神殿中的巫女,本身受到司水的麦尔斯神的加护,信仰平等的关爱任何一个人的教义。本来她是去为得病的山贼亚扎姆(ヤーザム)看病的,可是因为顶撞了凶暴的亚扎姆,被他囚禁了起来。本篇故事中,她是琉南军的女主人公,是不能在编成时派到别的军团里去的。

奈花

是北方的佣兵国家艾利亚尔(エリアル)的塞内特(セネト)王子的异母妹妹。艾利亚尔王国是在老佣兵王德姆京(デムジン)那一代人的奋斗下崛起的,而奈花和塞内特都是德姆京的女儿卡蒂娜抚养长大的,所以现在已经是第三代的当家领导王国的年代,佣兵王国的实力在战乱的年代是不容忽视的。关于奈花和塞内特的亲生父母,暂时一切不明,好象隐藏有什么秘密似的。



隐藏着不可思议的神秘力量的道具——魔法杖

スケルトンの杖 骷髅之杖
ガーゴイルの杖 蝙蝠之杖
オーガの杖 奥加之杖
ハーピィの杖 鸟人之杖
とおいやしの杖 远距离治愈之杖
きおくの杖 记忆之杖
ちんもくの杖 沉默之杖
まもりの杖 守护之杖
ちからの杖 力量之杖
いやしの杖 治愈之杖
はじゃの杖 破邪之杖
ゾンビの杖 僵尸之杖
ゴーレムの杖 巨像兵之杖
まりょくの杖 魔力之杖

治愈之杖:使用它可以为临近的同伴回复 HP。
远距离治愈之杖:使用它可以为 MAP 上任意一位同伴回复 HP。
记忆之杖:可以在战斗进行中保存进度。
沉默之杖:使用它可以在一个回合里封印敌军魔法的发动。
破邪之杖:凭附有消灭黑暗属性敌人的神圣之力的魔法杖。
力量之杖:使用它可以为一位同伴增加 10 点攻击力。
魔力之杖:使用它可以为一位同伴增加 10 点魔力。

守护之杖:使用它可以为一位同伴做派一道魔法屏障,使他受到的所有伤害减半。
僵尸之杖:使用它可以召唤僵尸系的怪物出来战斗。
骷髅之杖:使用它可以召唤骷髅兵系的怪物出来战斗。
蝙蝠之杖:使用它可以召唤蝙蝠系怪物出来战斗。
鸟人之杖:使用它可以召唤鸟人系怪物出来战斗。
奥加之杖:使用嗯可以召唤强力的奥加出来战斗。
巨像兵之杖:使用它可以召唤防御力特高的石像兵出来战斗。

使用弓箭进行远程打击的单位——弓箭兵

弓兵,游戏中可以在离目标一格的位置进行远程攻击的职业,并且对天马骑士,飞龙骑士等飞行单位还有额外的攻击附加值,在对空时必定以必杀攻击了结对方。如果对方不是弓兵或魔法师系的远程攻击单位,在遭到弓兵攻击时不能反击。但是如果敌方是在一格距离近战的话,弓兵将没有还手的余地,只能干挨打。所以想要充分发挥弓兵的战斗力,应该尽量避免他们与敌方单位直接接触,站在队伍的后方,用攻防较高的单位保护他们不被敌方单位直接攻击到。本作中在保留以往《火炎之纹章》里弓兵系的各职业的同时,还加入了一类新职业,那就是"战车"(ウッドシューター),他们驾驶专用的炮车凭借其较高的防御力可以横行战场。

埃德班

雷达(レダ)同盟所属的战士,在体验版的对战模式里有出场。在体验版里他的职业是弩骑士(ボウナイト),持有较强的武器格林弩(ガトリングボウ)。出场时已经修得了"山之战士"和"城之战士",是较强的弓兵系单位,在故事的本篇里他将扮演怎样一个角色呢?且让我们等节目正式发售后再看看他会是敌人还是朋友吧。

霍姆兹

以前多次做过介绍的故事本篇两大主人公之一,在帮助另一主人公琉南(リュナン)之后带队前往依斯拉岛……职业是弩英雄(ボウヒーロー),应该是他的专有职业。年纪轻轻就继承了父业,成为私略舰队海狮(シーライオン)的提督,和他的父亲一样被称为塞内(セネー)海的霸者的强者。

汤姆斯

职业就是前面介绍了的新职业"战车",原本是托拉斯(トーラス)村的普通猎人,后来被柯达(コッダ)用重金召至ウェルト(威尔特)王国军中。在又黑又窄又臭的战车里,为金钱而拼命,不知以后会做什么打算。

神勇的射手

对空战的主力

エドバン 埃德班

トムス 汤姆斯

ホームズ 霍姆兹

以霍姆兹为代表的这些使用弓箭作为武器搏杀于战场的人,是历代《火炎之纹章》里不可或缺的一部分。他们有的是只使用弓箭这一类武器,有的是能同时使用很多种武器的。基本上弓兵类的单位给人的印象大概就是速度快,打击力强,拥有各种连续攻击的特技,在发动攻击时可以对敌方造成很大的伤害。但是如果没有保护好的话,被敌方单位直接攻击到了将无还手之力。活用这些弓兵在一定程度上是会左右战局的。比如对付某攻防都很高的单位,而他负责守城,不会轻举妄动跑出来砍人,这时最安全的打法就是用等级比较高的弓兵射他。另外,本作中新出现的"战车"职业是可以换装的,换成以前出现过的可以打 10 格的那种重型弩炮,熟悉《圣战系谱》和《トラキア 776》的朋友都应该知道这些打得很远的家伙是有点小讨厌的,躲在人群后面的话会给己方单位造成不小的伤害。

How to win

性能各异的各种弓与弩

てゆみ 短弓

◀猎人爱用的小型弓，在战斗里它能发挥出的作用就很小了。

てつの弓 铁弓

▶在大陆各地都可以看到的最普通的弓。

マスターボウ 霸王弩

▶有人将它拿来与勇者之弓相提并论，但除了能两次连续攻击之外，有一般威力较强的武器所共有的通病——过重。

ガトリングボウ 排弩

◀连射式的十字弓，能连续射出四支箭，很实用的武器。

スピニングボウ 螺旋弩

▲只观察数值的话，它并没有什么特别的地方，其魅力在于必杀发动率较高，可配给运气高的同伴。

リピータボウ 转发弩

▲弩身里设有转发器，能连续射出两支弩箭。

ロングボウ 长弩

▶射程长于一般的弓，可达到三格，能比一般的弓攻击到站在更远处的敌人。

ぎんの弓 银弓

◀重量轻，攻击力高的优秀武器，但是它的价格是很贵的，实用性如何还要打个问号。

各种各样的不死系以及亚生命体单位出现

游戏中出现将出现的怪物总共有8个种类，可以参照右边的列表。从战斗力极低的僵尸到力量强大的僵尸龙，各种暗黑属性的敌人将编成最恶的军团前来攻击琉南和霍姆兹的军队。其中比较强的是巨像兵和僵尸龙，僵尸龙不光有较高的攻击力和防御力，还是飞行单位，强力的喷火特技是它最拿手的。另外，每一大类的怪物里都存在等级差，就好象人类职业的高位职业和低位职业那样，强化版的奥加和巨像兵都已经和普通的大不相同了，真不知道僵尸龙强化后会强到怎样一种程度。对付这些怪物，如果拥有破邪的特技，战斗起来将比较简单一点，FC版的《火炎之纹章外传》里天马骑士都拥有破邪的特殊能力，所以在砍杀僵尸和飞龙时战斗力极强，这一次相信天马骑士们仍将拥有此特殊能力，在砍杀各种怪物的战斗里将成为主力。

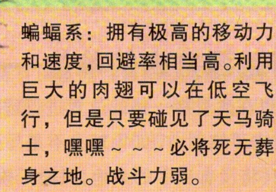
不光敌人，己方的魔法师如果拿到了召唤怪物的魔法杖也可以召唤它们出来帮助我军战斗，但是由于它们不能累积经验值升级，所以实用性如何要打个大问号（而且还会抢自己其他同伴的经验值）。具体的请参照前面关于召唤用魔法杖的介绍文字。

僵尸系：已经死去的人类，再次回到人间，用爪子和锐利的牙齿攻击人类。战斗力很低，可以轻松打倒的敌人，但是强化版的疯狂（CRAZE）僵尸就有点难缠了，打倒后的经验值也会稍微多一点。





鸟人系：上半身是人类，下半身是鸟的亚人类。飞行单位，装备有鸟人族专用的小型弓，会在不注意的时候突然对己方单位构成威胁。战斗力比较弱，所以只要不是魔法师系单位被攻击到，问题也不会很大。



蝙蝠系：拥有极高的移动力和速度，回避率相当高。利用巨大的肉翅可以在低空飞行，但是只要碰见了天马骑士，嘿嘿～～～必将死无葬身之地。战斗力弱。





骷髅系：也是死去的人类从新恢复生命的活力，但是由于已经死去了比较长的时间，所以肉都已经腐烂掉而只剩下骨骼。一般召唤来的都是前辈的战士们的亡魂，所以他们穿有铠甲，并持有比较高级的弯刀系统的武器，战斗力不是僵尸这些杂鱼能比的。也存在有强化版的高等级骷髅兵，要小心。

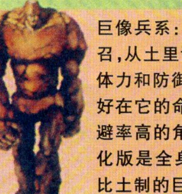


奥加系：被称为战鬼的亚生命体，拥有强大的力量和比较高的体力值。持有爱用的斧头，拥有将防御力比较弱的对手一刀两断的攻击力。本身的战斗力较强，强化版将是更难对付的敌人。





奥普斯系：是介于动物与植物之间的魔法生命体，异形的怪物。一般是以身体冲撞对手，但是根据公开的图片，它好象还会使用魔法，看来是不能小看的对手。反正天马骑士的魔法防御力向来很高，还是交给她们去解决吧。



巨像兵系：受召唤术施术者血的感召，从土里诞生的巨人。拥有极强的体力和防御力，攻击力也不容小视，好在它的命中率不是很高，派出回避率高的角色将不难应付他们。强化版是全身裹满了石头的石像兵，比土制的巨像兵更强。



僵尸龙系：巨大的龙族死后，被魔法力召唤又回到这个世界上来，口中喷出红莲的火焰使对手沐浴在火海里。是怪物里拥有最高HP，最高数值的单位，碰上以后一定要小心应付。

超攻略道场

逮捕令

逮捕しちゃうぞ

YOU ARE UNDER ARREST

机种:PS	厂商:PIONEER	类型:ADV
媒体:CD-ROM×2	发售日:发售中	

快到年底了，为了让老百姓们能过个好年，警视厅向所管辖的各区分署派遣特别调查员，监督和协助各分局日常工作。我们可尊敬的主角有栖川亮介兄就是在这时来到管理区内治安最差，情况最复杂的墨东署。在这个不能用常理来判断的地方，他的日子过的也够艰难的。下面，大家来体会一下这位号称"头脑冷静清晰，运动神经发达而且拥有丰富的工作经验"（星辰语）的特派员同志，这10天的艰难生活吧。

基本系统：

大致就是每天一大早的爬起来去上班，到署里先和老是说话不紧不慢的科长贫一贫，也许还会穿插一下美女们乱入的突发事件（葵双叶也叫美女？吐……）。然后嘛，上班就要干事啊，所以要出去上街巡逻。墨东署辖下有8个街区（治安度都够低的），你只有三队人马，分别是小早川美幸和迁本夏实一组，二阶堂赖子和葵双叶一组，剩下的中岛剑是一个人行动。有栖川亮介只能与选好的一组人一起行动，具体是哪一组人呢？就要看你刚到墨东署报到时，在做完自我介绍以后是选择请谁带你参观警署的，还想个什么劲?就选小早川好了。三组人能力是完全不一样的，基本上小早川和迁本那一组是最强的，而二阶堂和葵双叶什么事都办不成，所以老是失败，因此由她们来巡逻的地方治安度上升的很慢，而中岛则完全可以放心，虽然只有一个人，但是只比小早川和迁本组的工作效率差一点点，所以在行动时最好将二阶堂和葵双叶派到她们工作起来比较拿手的地方。具体请参考下面的介绍。

PATROL MAP

锦丝町：是墨东署辖内治安相对来说比较好一点的地方，位置在辖区的南部。在这个地区里十字路口和一方通行的路口比较多，而凶恶的罪犯则相对少一点，在这里最大的问题是随意停靠的各种车辆。初期的治安点数是40点，详细地点有杂货店，CD店，车站前的十字路口，四丁目十字路口，墨田生命大厦和银行。擅长在这巡逻的是中岛剑。

两国：这里是有两国国技馆等多处著名场馆的繁华地带，人也是最多的。但是其实在游戏里，这里除了酒后驾驶的案子多一点之外，一般没有别的什么大案发生，相对来说治安度还行。初期的治安点数是40点，详细地点有两国国技馆，中华料理店，寺院，银行，公园前的十字路口和藏前桥。擅长在这巡逻的还是中岛剑。

本所：在隅田川的旁边，与浅草邻接的地区。正因为这，交通量一般比较大，经常会有堵车的现象（过江大桥的原因，武汉武昌阅马厂的朋友都深有感受吧？）。另外还有很多饮食店，所以酒后驾驶的现象比别的地区严重得多。初期治安点数是35点，详细地点有寿司店，水焉大厦，吾妻桥，饭店和区民中心，没人擅长在这巡逻。

文花：邻近江户川区和江东区的地区，南北通道很多，所以在这里车辆的行驶速度是受到限制的，基本上要注意的也就是抓抓超速驾驶的。初期的治安点数是35点，详细地点有小村井站，邮局，学校，二丁目十字路口，公元和模型店，没人擅长在这巡逻。



向岛：在这里，商店和居民区，学校，公园，医院等民用建筑比较密集的地区，所以在这里小型的犯罪案件会经常发生，不外乎小偷小摸，拦路抢劫，非礼少女这些，但是由于发生率很高，所以不能放松警惕。初期治安点数是30，详细地点有公园，公寓大楼，医院，蛋糕店，百货商店和加油站，擅长在这巡逻的是二阶堂和葵。

东墨田：是住宅街和工业区混成的地段，由于位处墨田区到葛饰区的交通要道，所以在这里也是对车辆行驶速度有很严的限制的。初期治安点数是30，详细地点有十字路口，施工工地，清洁工厂等，没人擅长在这巡逻。

东向岛：以两个车站为中心，商业和工业都很发达的地段。由于地域宽广，地区内学校等各种设施都很多，所以在这里各种各样的犯罪案件也时有发生，是墨东署辖区内相对犯罪率比较高的地区。初期治安点数是25点，详细地点有女装店，东向岛站，学校，曳船站，面馆，黑田临海大厦。擅长在这巡逻的是二阶堂和葵双叶的组合。

墨田：地处墨东署辖区的最北部，相比其他地区是辖区内治安最差的地区。但是由于人口密度不是很大，所以犯罪案件的总数不算太多，只是百分比比较大而已，尽管如此也不能掉以轻心。初期治安点数是20点，详细地点有茶馆，钟之渊站，神社，中华料理店，大厦工地和百货商店，擅长在这巡逻的还是二阶堂和葵双叶。

在安排各组巡逻的地段时，要充分考虑相性问题，另外还要掌握好各组的能力值，小早川和迁本组的机动力，注意力和忍耐力依次为3，3，2。二阶堂和葵双叶组的依次为2，4，1。中岛剑的依次为4，1，3。大家也看见了，中岛君有两项数值是最高的，所以根本不必担心他的工作效率，基本上每次巡逻完，他所巡逻的地段治安值加6，小早川和迁本组所巡逻的地段加7，而二阶堂和葵双叶组由于老是行动失败，所以经常只加2。这样的结果怎么能允许呢？所以一定要祭出每个游戏都通用的法宝——SAVE，LOAD大法。正好，这个游戏占用记忆卡的容量也很小，一格记忆区里可以留4个进度，拿出一块新记忆卡，几乎可以在这个游戏的每个记忆点都留一个记录。反正动画多，而且很多都是原创的，喜欢这部动画片的玩友请一定要注意保留记录。话说远了，在使用SAVE，LOAD大发的同时，还要注意把她们派到比较擅长的地段去巡逻，这样治安度比较容易得到提高。

故事流程攻略



How to win

超攻略道场



下面进入游戏的流程，由于篇幅的限制，在这里只向大家推荐最适合的分支选择，当然这样选的话，游戏时发生的事件和可以观赏到的CG和MOVIE会多一些。

12/15

08:50，廊下，选择"……いい香りだな"，发生事件，亮介被绳子捆住，在这里可以看到墨东署的美女们围攻亮介的片段，虽然是场误会，但是亮介兄也太惨了……默哀！

09:05—09:10，交通科，建议选择"小早川，普通に案内してやってくれ"。不管怎样小早川是主角嘛，选她才能引发几乎所有的事件哦。

09:25—09:55，这段时间以内可以自由移动到任意三个场所参观。会有事件发生的场所是"屋上"，"ガレージ"和"捜查一科"。在ガレージ会看到小早川改造的爱车托蒂（不是罗马队那位……DRAGON别打我，知道你喜欢他），在捜查一科会碰见德野先生。

11:25，ガレージ，"查理"登场（回头，DRAGON没扔砖头过来，看来没有叫查理的有名球星，万幸万幸）。

12/16

08:00，餐桌，选择"ああ，すぐ行く"，会带上便当去墨东署上班，选其他两个选项的话则是在家吃完再去上班。（真好，有个这么懂事的妹妹照料亮介兄的起居和饮食）

10:05—10:20，十字路口和站前，与"好球大侠"撞了个正着。当他提出与"本垒打女人"迁本夏实决一胜负时，亮介兄决定帮夏实出头，与他棒球决胜负，反正也对自己的运动神经很有自信，来就来吧。（进入迷你游戏）建议在这个迷你游戏里失败掉，这样亮介就多了一个外号，叫"三振男"。

12:00—12:25，自由移动选择。选去"屋上"会与葵双叶碰上，发生葵给亮介缝衣服的情节。BL，太BL了，各位别吐。去"交通科"会碰上二阶堂赖子，而去"搜查一科"会碰上德野先生。

13:00—13:10，书类仓库，可以进行两次选择。选择"机の上"，会发现"始末书"。选择"棚の奥の箱"，会发现"モデルガン"。

15:10，繁华街，遇见骑着小绵羊横冲直撞的原付欧巴桑，还是……拿她没办法啊！

17:00—18:15，这段时间里可以把整个警署的所有地方都跑一遍，在这里就不多说了，每个地方都去到就行了。

12/17

08:00，餐桌，选择"体力付けて頑張ろう"，发生锻炼身体的情节，之后会拿到哈比娃娃。

09:00，交通科，选择"小早川さんは，人形いらないんですか？"会发现，形象超"卡瓦依依"的小早川美幸竟然不喜欢娃娃，真不可爱。

12:00—13:00，又可以自由移动三次，去"屋上"会碰见夏实，回答问题时选"ちょっとその話題やめて"，发生情节，栅栏被破坏。去"交通科"会碰见葵和赖子，在这里应该选择"そう，気を落とさないで……"。去"搜查一科"会遇见德野先生，随便选无所谓，他又不是美女。呵呵～～

17:10—18:15，完全自由移动时间，所有的地方都要跑一遍才能回家休息，在这就不多说了。

12/18

08:00—08:30，餐桌，每天的必修课了，今天的花样是选择"食事の用意できてるかな？"：）

12:00—13:00，这也是每天的必修课之一，能自由移动三回，但是今天只有两个地方会发生情节，剩下一次行动机会就自己看着办吧。选"交通科"会遇见葵双叶，发生的事件……问答不可，自己看去吧。选"搜查一科"会遇见德野先生，在这里选择"御堂の指示に从い质问"，发生的事件是临时收到一封E—MAIL。

13:10，交通科，选择"白バイ队员は警护を赖む"，特殊事件—中岛出动不可。

14:50，巴士站，美幸的秘密兵器登场。

17:00—17:20，交通科，出现情节：出发去温泉旅行咯。

17:20—18:30，自由移动时间，还是每个地方都去看看吧！注意，在所有的这些自由移动情节里不会有CG和MOVIE出现，所以怎么选择可以完全随您的意。

12/19

这一天是某国大臣来日本的日子。

10:55，大门口，在这里可以选择带不带"バット"出击，不带白不带啊，带上出发。

11:05，自己家，在这里有连续选择事件发生，第一次应该选



择“もっと大きく声をかけてみる”。之后无论怎么选择都有很多情节发生，CG也有很多，建议在这里多进行几次游戏，把每个分支都选了看一看。

DISC1 完

12/20

09:10—09:30，交通科，本作中的另一原创人物，某国大臣的女儿，来日本体验日式生活的洁丽尔·F·布鲁娜尔登场。哼哼，这一天后面的时间里没什么选择项，不过……自己玩着看吧。

12/21

09:00—9:20，交通科，在这里有个连续选择，建议的选择方法是第一次选“小早川，有栖川の仕事のカバーをしてやれ”，不过这样的话会进入与美幸一起行动的分支，连续选择也就此结束。在这里选择“小早川，迁本ではなく……”会进入是否和二阶堂，葵双叶一起行动。仍然选择“葵，二阶堂ではなく……”的话，会进入是否与中岛君一起行动的选择，选“中岛ではなく……”的话会……当然不是自己一个人行动，还得再选是否与小早川一起行动。(E.T:卡~这里给我删了，完全是在浪费字数嘛，早说是个循环选择不就可以了？下不为例)

紧接上面的情节，会发生收取御堂前辈传来的E—MAIL的选择。在这里有情报1和情报2，还有一条是…无聊的女人内衣被盗事件，不管它，要在情报1和情报2里选一个出来作为调查的对象。情报1是电影公司被盗事件的情报，情报2则是警备会社被侵入的事件。认真读完情报，选好一条作为行动的目标，进入下一情节。

11:40，自己家，在这里选“シェリルの样子を见に行かない”会直接去警署，建议选择“シェリルの样子を见に行く”。

12:05—13:05，老套的三次自由移动时间又到了，选择去“屋上”会遇见赖子，还好不是葵双叶。去“交通科”会遇见中岛，去“搜查一科”会遇见德野先生，选择“ミストラルという人物について”会发生手枪被押收的事件。

下午的选择又是个循环选择，为了不被E.T砍咱们就跳过这部分了，OK?

这一天最大的感动就是来到了美幸的房间……无不良企图。在这段时间的两个选择里不会有什么特殊事件发生，都是正常发展的情节，无论你怎么选都可以。

12/22

08:45—09:00，移动到“搜查一科”，与德野先生对话，情节发生。

09:15，墨东署前，这次御堂前辈传来了三件案件的情报，分别是情报3:体育用品店被盗事件，情报4:贸易会社被盗事件，情报5:运送蛋的货车被抢事件。之后要在这三件情报和上次没有调查的那条情报里选择一条出来作调查的对象。

12:20，车站前，建议在这里选“暴走车を追う”。

12:55—13:15，三次自由移动时间，还是选择以前常去的那三个地方。“屋上”会遇见葵，“交通科”会遇见中岛，“搜查一科”会遇见迁本夏实。

13:15，再次发生收取E—MAIL的事件，还是御堂的那几封。

17:00，大楼废墟，先选择“とりあえず，中に入ってみましょう?”会进入废墟，然后发现了摩托车。下一个选择时选“バイクを调べてみます”，会发现小早川所在的位置，而车子也会随之爆炸，危险啊。

18:10，给汤室，第一次在喝水时看见科长来打水喝。

18:15—19:00，三次自由移动，跑到“屋上”，看见葵和德野先生在一起，很奇怪哦。去“交通科”会碰见中岛君，去“搜查一科”……谁都不在。废话，德野在屋上和葵双叶在……

12/23

08:00，早起锻炼下身体，就练练棒球吧，三振男的外号还是早日丢掉的好。此处选“今日も素振りから始めるか”，就开始……挥舞胳膊，练习棒球。

09:10，墨东署前，再次收到E—MAIL，还是御堂前辈传来的情报。情报6:某会社被非法侵入，情报7:登山道具被盗事件，情报8:手表被盗事件。之后就是在没调查的事件里选一个出来去调查。

12:00—12:35，自由移动的时间，去“屋上”会遇见中岛，去“交通科”会遇见葵双叶，此时选“葵さんは，思い出があるんですか?”他竟然是回答……初恋情人？？？！！！想知道会是男还是女，你自己看去吧。去“搜查一科”会遇见德野先生。

14:30站前，在这里要想引发事件就要选择“管内を端から端まで搜す”。

19:00—20:00，三次自由移动的时间，去“屋上”会遇见葵双叶，去“交通科”会遇见二阶堂赖子，去“搜查一科”……谁都不在，德野先生呢？没和葵一起在屋顶上啊，呵呵~

12/24

08:00，锻炼身体就应该每天都坚持啊，所以，再次进行“本垒打男人”的特训。(选“そのためにも素振り百本”)

10:30，站前，与墨东署美女衰男五人组联络的连续选择事件。这个联系不上就联系那一个，虽然是有很重要的事，可以还是感觉这个选择设定的不好，多学学《樱花大战》吧。

12:05，巴士站，在这里选择“ツリーの位置が气になりますね……”会出现地图表示。之后选择“バットを持って行く”，故事的发展进入高潮。

17:35，大楼废墟，选择“美术馆に行きましょう”会前往美术馆。

18:10，大厅里，选择“トイレの中を搜してみる”(搜索厕所)会发现一只睡袋。

18:25，大厅里，可以选择是否与其他的交通科的人联系一下。

之后就是故事的最高潮部分了，一直忍受着将游戏玩到这的朋友们，我就不多废话了，故事的最后到底是怎样一个结局，您就自己去看吧！别忘记了3月22号游戏才真正结束哦，别太急着关电源了。OK?

在PS缺乏大作的现在，在玩《机战α外传》这种紧张、刺激的游戏之余，有款这样的休闲搞笑的小品也是挺不错的。(笑……)



责编/laser



《纯情房东俏房客》

机种:DC　发行商/制造商:SEGA

游戏类型:AVG　发售日期:2001年3月29日

机种:DREAMCAST　售价:8800日圆

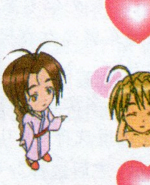
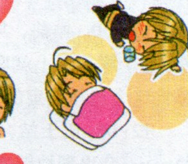
《LOVE HINA》又是一部根据著名动漫画改编而成的游戏。说实在的,《LOVE HINA》的动漫画版的确是相当出色的,laser每次在看的时候总是笑得肚子疼的受不了。关于这次的游戏吗,喜欢动漫画的朋友们可以再一次的温习一遍快乐和温馨,没有看过动漫画的人,要是玩不明白剧情的话还是快去找动漫画补补课吧。

这次的主人公仍然是傻得不能再傻的超级抗打男——浦岛景太郎,演出的舞台也仍然是那个永远热热闹闹、开开心心的雏田庄。活泼可爱的奈留,有点迟钝的乙姬,总是爱害羞的忍,总是能发明一些奇奇怪怪的东西的卡欧拉……在游戏里我们又能够和她们再一次的嬉戏玩耍,再一次的分享欢笑和泪水。废话少说,让我们现在就踏进日向庄的大门,去拥抱那些热情似火的美女们吧!(被卡欧拉一记"仙鹤飞腿"踢出门外)

基本操作

十字键	景太郎移动	START	地图雷达
ANALOG CONTROL	景太郎移动		
X键	唤出事件轮盘画面	Y键	唤出副画面
A键	决定	B键	取消





剧情简介:

由于此款游戏主要是通过操纵景太郎来完成一个个独立的原创故事,所以说在游戏性上几乎可以说得上是没有,不过是一个个生动有趣的故事比较吸引人罢了。故事的推动是通过用轮盘赌的方式来进行的,如果不小心选到了X的时候,恐怕就要L+R+A+B+X+Y+START了(为了看到完美的结局)。当然游戏中也有很多的分支存在,为了完成100%的达成率,只把游戏玩一遍是不够的。另外在游戏的进行中可以在一些无人的房间内收集到MESSAGE CARD,如果能够收集全的话也可以算做是一种满足吧。laser在这里只是简单的介绍一下故事的内容和人物的资料,游戏中的乐趣就让玩家自己去慢慢体会吧。

浦岛景太郎



英文姓名:Keitaro Urashima

年龄:19岁(登场时)22岁(现在)

出生日期:1979年1月5日

出生地点:东京

星座:山羊座　血型:AB型

身高:171cm　体重:63kg

雏田庄房间:204号(管理人室)

昵称:笨蛋、色鬼　兴趣:到处收集贴纸相

特殊能力:造情人节巧克力给自己、挨打、不死身

声优:上田佑司

简介:故事的男主角,连续重考三次,终于考上心目中的东大,没有女生缘、又笨又呆,喜欢到处收集贴纸相,当初是因为小时候与一个女孩约定而决定要考入东大(东京大学)。

成濑川奈留



英文姓名:Naru Narusegawa

年龄:17岁(登场时)20岁(现在)

现况:浪人

出生日期:1981年3月25日

出生地点:东京　星座:白羊座

血型:A型　身高:163cm

三围:B83 W56 H86

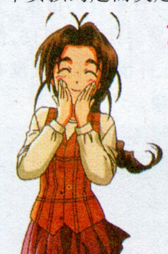
雏田庄房间:304号室　昵称:死用功女、暴力女

兴趣:浸温泉　特殊能力:奈留铁拳(我流)攻击距离2楼击至3楼

声优:堀江由衣

简介:故事的女主角,曾经在童年时来到雏田庄,和当时同是小孩子的景太郎、乙姬一同玩耍。因为三年前与濑田学长约定而以投考东大为目标,本来是全国仿真试的第一名,但自从景太郎出现后,怀疑受景太郎的笨蛋病传染(会传染吗?),竟然在联考落榜。在经过一番努力之后,终于和其他两个人一起考上了东大。经常以奈留铁拳暴打景太郎(日向庄的门窗天花板又该换新的了),其实心中是喜欢景太郎的(打是疼骂是爱!?)

乙姬睦美



英文姓名:Mutsumi Otohime

年龄:21岁(登场时)23岁(现在)

出生日期:1978年3月3日

出生地点:冲绳　星座:双鱼座

血型:B型　身高:162cm

三围:B90 W56 H85　昵称:乌龟小姐

兴趣:收集贴纸相(全部独照)、好酒、音乐、浸温泉、吃西瓜、看到喜欢的人就吻下去。

特殊能力:灵魂离体(休克晕倒连脉膊也停止)、懂乌龟语、打保龄慢速球300分Perfect

声优:雪乃五月

简介:为人非常迟钝、没记性、而且身体十分虚弱、随时休克晕倒、给身边的人带来不少麻烦、与景太郎的行为、性格、都十分相似。喜欢景太郎???



前原忍

英文姓名：Shinobu Maehara
年龄：12 岁（登场时）16 岁(现在)
出生日期：1985 年 11 月 15 日
出生地点：神奈川　　星座：天蝎座
血型：O 型　　身高：155cm
三围：B74 W54 H74　　雏田庄房间：201 号室
昵称：小忍　　兴趣：所有家务
特殊能力：也是家务　　声优：仓田雅世
简介：由于父母离婚而住在田庄,比较害羞,容易动不动便哭出来,很会做家务,尤其料理。暗恋景太郎。

绀野美津

英文姓名：Mitsune Konno
年龄：19 岁（登场时）22 岁(现在)
出生日期：1979 年 8 月 31 日
出生地点：大阪　　星座：处女座
血型：B 型　　身高：164cm
三围：B87 W58 H83
雏田庄房间：205 号室
昵称：美津(漫画),狐狸小姐(动画)
兴趣：饮酒、赌马、举辨宴会
特殊能力：色诱景太郎　　声优：野田顺子
简介：一个拥有中年男人性格的女孩，饮酒（酒品不好）、赌马……，经常咪起双眼，像只狐狸。张开眼就会很漂亮，喜欢恶作剧，由于是大阪人，所以操着大阪口音(关西调)。

青山素子

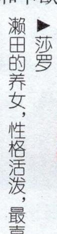
英文姓名：Aoyama Motoko
年龄：15 岁（登场时）19 岁（现在）
出生日期：1982 年 12 月 1 日
出生地点：京都　　星座：射手座
血型：A 型　　身高：175cm
三围：B84 W59 H82
雏田庄房间：302 号室
昵称：剑道女、剑道恶婆娘
兴趣：练剑　　佩刀：止水　　特殊能力：神鸣流剑术
声优：浅川悠
简介：为人率直硬朗，不善于与男生交谈（但很受同校女生欢迎），不太喜欢景太郎(是吗?)很怕乌龟(小蛋)，和卡欧拉感情很好。



卡欧拉　苏

英文姓名：Kaolla Su
年龄：13 岁（登场时）16 岁(现在)
出生日期：1985 年 1 月 11 日
出生地点：国籍不明
星座：山羊座　　血型：O 型
身高：151cm 三围：B75 W55 H83
雏田庄房间：301 号室
昵称：印度女　　兴趣：吃东西,发明古怪的对象　　特殊能力：飞踢景太郎　　声优：高木礼子
简介：谜样的少女、活泼好动、喜爱粘着别人不放(尤其素子)，当看到红色月亮时，光线跟肌肤会产生作用，使她的身体变得像大人一样。由于她的日语是美津教的，所以同样是关西调。





◀藤泽美穗 在前作中登场的原创人物，受景太郎祖母之托，作为景太郎的家庭教师登场。在景太郎已经考上东大的现在，也经常到日向庄来玩。



▶莎罗 濑田的养女，性格活泼，最喜欢与卡欧拉一起捉弄景太郎。



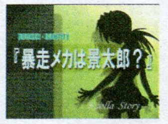
◀浦岛晴香 景太郎的阿姨，在雏田庄下，经营吃茶日向，由少女时已住在雏田庄，在大学时和濑田好象是恋人，现居于日向2F。



故 事 简 介



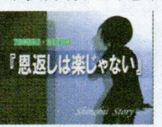
在一个看起来很平常的日子里，景太郎从奈留的口中忽然得知，明天就是她的生日，于是，日子就变得不平常了。景太郎为了知道要送什么生日礼物才好，在雏田庄里面东奔西跑。滕泽、美津、乙姬三个人的建议，到底应该听谁的呢……在热闹的生日晚会上，每个人都送给了奈留自己的礼物，而景太郎送上的又该是什么礼物呢?



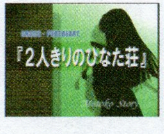
卡欧拉和莎罗又瞄上了倒霉的景太郎，这一次她们俩个又有什么鬼花样呢？雏田庄里面居然又多出了一个景太郎！真正的景太郎为了这个假造出来的机器人大伤脑筋，为了它闯出来的祸不得不挨个向每个人赔礼道歉。在招开紧急会议后，大家集体追捕那个伪景太郎，最后还是奈留的铁拳发挥了作用……



“温泉美人”的称号吸引了奈留、乙姬、滕泽和美津（包括小亀）参加了雏田庄自行组织的选美大会，而几个回合下来，最终胜出的美女出乎所有人的意料……



忍为了学习上的问题感到苦恼，于是找来了现任东大生景太郎为自己补课，事后非得要报答景太郎不可。又是做好吃的饭菜，又是沏好喝的茶水。景太郎这次才明白，原来接受报恩也不是那么一件容易的事……



从来没有想到一向坚强的素子居然也会有受伤的一天，这当然和倒霉鬼景太郎不无关系。没办法，景太郎只好担任起了照顾素子的重任，两个人之间又会有什么事情发生呢?



喝醉了的美津在摇摇晃晃中不小心跌入了一个秘室，然而这个秘室中居然藏着的都是她最喜欢的东西——陈年老酒！美津要如何一边享受美酒，一边不让别人发现呢？她开始了一连串的慌言……

『仁義無き乙女の対決』

素子忽然收到一个奇怪的包裹，打开一看，居然是一台 DREAM CAST！于是大家就在景太郎的房间里展开了格斗大战。可是最没有想到的是奈留和滕泽两个人居然连小亀都打不过。两个人为了争夺“史上最弱选手”的称号(?)，开始了不懈的练习。为了寻找练习的对手，两个人在卡欧拉和莎罗两个捣蛋鬼的帮助下将雏田庄搅得天翻地覆。决战的日子终于来临了，左右为难的景太郎，到底应该帮谁好呢?



新一期的秘技酷在CLOUD的精心整治之下终于再次登场!!由于广大读者的热心支持，使得CLOUD一下子收到了上百封的来信，实在是不胜感激呀！来信中不乏秘技的精品，故而本期将会以大家的投稿为重点。有一点特别重要的是——上期因为CLOUD的失误，忘了将秘技投稿的邮寄地址以及电子邮件地址登在这个栏目当中，直接导致本人损失了很多优秀的稿件，同时也使包含热情的大家不知如何投稿。这是我的错，在这里谨向所有读者致以我最诚挚的歉意，CLOUD以人格担保，今后绝不会再犯同样的错误了。另外，凡是在本期杂志上有投稿被采用的读者，都将获得一本下期杂志作为奖励，请于杂志上市后迅速与CLOUD联系，以便发放赠书。接下来就请大家欣赏由你们之中产生的游戏秘技吧！！

——CLOUD

永恒传说	PS

隐藏的迷宫——ネレイド迷宫

通过五根柱子后，决战最终BOSS之前，先不要与它战斗，回到オルパース界面，在坐标(44,63)处即可进入该隐藏迷宫。迷宫共6层，前五层只能选一人过关，而且除战斗画面外不能使用道具。每层都有一个很强的小BOSS，这里告诉大家一个简单的打法：如我方使用格斗系的角色，则不杀死它的喽罗，只需将其逼到版边即可“蹭”死它；如我方使用魔法系角色则要先干掉喽罗，再与其保持距离连放魔法即可。注意不可与它过于接近，对方逼近时一定要跑到它身后再进行魔法攻击，千万别被它捉到，否则它的物理攻击对我方几乎是一击致死的。打倒第6层的BOSS后可以得到勇者专用护手。(CLOUD在打这里时也是这么做的……^-^)

天津市红桥区·席海鹏

DDR2	PS

选用全部曲子

在难度选择画面，选到HARD处连续按→键四次再按START开始游戏即可选用全部的乐曲来进行游戏了。(CLOUD：很怀念的作品呀，想想当时硬是用双手“跳”通关还真是挺厉害的……呵呵~)

天津市红桥区·席海鹏

牧场物语2	GB

快速赚钱法

刚开始没有拿到惊人手套时，可以在第二章利用马的运载来赚钱。具体方法是带着马去河边钓鱼，把马栓在木桩上再钓鱼，这样钓到的鱼就会直接放在马鞍上，可以节省很多的时间。

得到惊人手套后就可以在春秋二季不留空地的播种不留根的植物，然后利用天气预报使每天都下雨(方法是：如果看到是晴天的话，先关机稍候片刻再开机，这样出现雨天的机率将会很高)，让老天爷替你灌溉作物，几天后就会大丰收了。

广东省揭东县·黄赵东

永远晴天法

在夏冬两季经常会有暴风雨和暴风雪的出现，而当天不但什么都不能做，农作物还会受到及其严重的损失。游戏中的一大特点是只要当天有事件发生的话，天气必为晴天。可以利用这点来看天气预报，如果第二天有暴雨或暴雪的话，立即去建筑房约工匠第二天来估算，这样一来，当第二天工匠被你打发走以后，便云消雾霁了。

兰州·紫电青霜

塞尔达传说~梦见岛物语DX	GB

无赖技

在开始游戏后按START键进入暂停画面，再按一下SELECT键，接着按START键返回游戏，此时LINK会掌握“穿屏”之术，想去哪就去哪。这样可以直接去第八关找魔杖，基本上就无敌了(本人用此秘技30分钟通关)。(CLOUD：确实非常无赖，想当初我可是玩了近100个小时呀……我的电池……呜呜~)

黑龙江省哈市动力区93015部队通修所

吞食天地Ⅱ·赤壁之战	PS/SS/ARC

有料的飞鸟

在华容道的两个木桶下方有四个大补血，有时会有一只鸟飞过，此时“弯弓射鸟”的话就会有一只烤鸡从天而降。

上海市奉贤南桥·邹冰冰

SD高达G世纪F	PS

快速升级法

适用于有脱离机能且脱出机构有武器的机体，如GP-03D。首先让敌人击破，变成GP-03S，再使用支援与其他机体合击(节约EN)。原来GP-03D升一级需999点经验值，变成GP-03S后则不需这么多，注意变成GP-03S后不可再进母舰，否则又会变回GP-03D。

上海市奉贤南桥·邹冰冰

三国志Ⅶ	PS

多人游戏法

游戏中，轮到己方执行命令时，同时按下L1、L2、R1、R2、START、SELECT六键，便会进入特殊选项画面，稍做调整便可多人游戏了。

黑龙江省齐齐哈尔市·黄炎

口袋妖怪~金·银	GB

妖怪复制大法(单机改良版)

首先带着要复制的妖怪(任意)到PC屋去，在进入“口袋机”之前记录一下。进入后选第二项，放入要复制的妖怪，然后选第三项“换口袋”，换任一只“口袋”，此时会出现选项，在连选两次“はい”之后立刻关机，再次进入游戏后便会发现刚刚放入“口袋”的妖怪仍在身边，而“口袋”里居然也有同样的一只……(CLOUD：此法比较伤机器，故不十分推荐，下面那条虽然很麻烦，但却省去了频繁开关机的烦恼，爱护机器的朋友们不妨一试。)

上海市南汇县·喵喵爱小雨

先带满六只妖怪，按如下顺序排列：第一只是装备了飞行机器的，第二只是要复制的，剩下四只随意。在举行捉虫大会的日

子(星期二、四、六)去"コガネシティ"城市上方的一个公园参加捉虫大会。开始捉虫时,从原先的入口出去,会有一人站在门口问你是否退出比赛,回答:"いいえ"再次进入后,使用飞行能力飞到任一城市,进入 PC 屋,将第二只要复制的妖怪调到最后一只,再将第二到第六只妖怪存入电脑。回到捉虫比赛场地,再次从入口出去,当那人问你是否退出比赛时回答:"はい"之后经过一系列谈话后便会发现多了一只与你要复制的妖怪所有数值相同的妖怪。若想复制多个同种妖怪,可在上述过程之后直接去 PC 屋,此时身上应该有两只妖怪,将第二只存入电脑,以下步骤同上所述。另外,如果将第二只妖怪存入电脑以后再换另一只的话,则复制出的妖怪是换出的那只,但包括招术在内的所有数值都是前一只的。只要让此妖怪升一级即可恢复所有数值,但等级和招术不变。

南京市大厂区・张伟

道具的复制(单机版)

其实很简单啦……只需要将想要复制的道具带在之前要复制的怪物身上,再用上述方法对怪物进行复制即可得到该道具的复制品了。注意:用复制的升级药升级出的怪物不能进化!要慎重使用!!

南京市大厂区・张伟

"银"的捉法

带上"银之羽"(ぎんいろのはつ)到うずまきじま岛上,位于有漩涡的四座岛的右上角的岛上。一直向上走,来到一瀑布处在这里会看到"银",使用"银之羽"可以很轻松的将其捕获。

南京市大厂区・张伟

Z.O.E　PS2

隐藏的对战模式

只要完成游戏两次,不论难度,标题画面就会出现一个新模式,进入后能实现两人对战。

改变结局音乐

只要在游戏里所有拯救人员的任务中都得到"A"级评价,结局音乐会变为另一首。

广东佛山・江永棉

机动战士 高达　PS2

隐藏机体取得法

在完成故事模式后,游戏会追加一个名为 TACTIC BATTLE 的模式,只要达成某些条件就能取得当中的隐藏机体(见下):

高达(RX-78-2):军衔达至曹长以上,联邦篇敌 10 机击落

太空坦克(RX-75):军衔达至少尉以上,联邦篇敌 20 机击落

GM SINIPER CUSTIOM II(RGM-79 SP):1)联邦篇以吉姆完成 3 个 MISSION;2)联邦篇敌 20 机击落

陆战型高达(RX-79G):完成联邦篇 10 次

GM BLUE DESTINY 1(RX-79 BD-1):以陆战型高达完成联邦篇 3MISSION,联邦篇敌 30 机击落,最后在新追加的模式中将 BLUE DESTINY 1 击落

NT-1:以 RX-77,陆战型高达,BLUE DESTINY 1 完成联邦篇 3 个 MISSION,联邦篇敌 50 机击落,军衔达至中尉以上,最后在新追加的模式中将 NT-1 击落

老虎(MS-07B):自卫篇以渣古 II 完成 1 个 MISSION

大魔(MS-09):自卫篇以渣古 II 完成 3 个 MISSION

GOGG(MSM-03):自卫篇军衔达至曹长以上

魔蟹(MSM-07):自卫篇 3 个 MISSION 以大魔完成

ACGUY(MSM-04):自卫篇以 GOGG 完成

渣古 I:自卫篇以渣古 II 完成 3 个 MISSION

渣古 II(夏亚专用):故事模式中的 STAGE2,3 中令夏亚专用渣古 II 受损,自卫编敌 30 机击落

魔蟹(夏亚专用):自卫篇 3 个 MISSION 以夏亚专用渣古 II 完成

渣古 II(加曼专用):在故事模式 STAGE2 中,击落 8 台 DOPP 令加曼专用渣古 II 出现并令其受损,然后反复进行 TACTIC BATTLE。

广东佛山・江永棉

超级机器人大战 COMPACT 2~第 3 部 银河决战篇　WS

隐藏机体取得法

1)真・盖塔:在第 3 部剧情 3 的"ゲッター线、その意味"中,让谜之敌人(アインスト系)进入研究所,然后完成剧情了即可。

2)ガーベラ・テトラ:在第 3 部剧情 4 的"ミレーヌ再临"中ベンメル出现前派机种移至右上方的塔,敌人行动时即可得到。

3)GP-02A サイサリス:先在第 1 部剧情 3 的"强袭",使用 EZ-8(シロー)击破アプラサス(アイナ)。然后在第 3 部剧情 5,使用シロー击破 GP-02A サイサリス即可。

4)サーバイン/雪霸:在第 1 部时选择把上路线,然后完成第 3 部剧情 3 的"咒われしジャンヌニダルグ",过关后即可。

5)ズワウス:在第 1 部选择バイストンウェル路线,即可在第 3 部取得ズワウス。

6)ライン・ヴァイスリッター:在第 3 部剧情 2 的"白骑士之心"中,打倒与エクセレン同来的敌人,然后用主角"说得"エクセレン令她撤退。然后在剧情 3 的"ゲッター线,その意味",消灭所有谜之敌人(アインスト系)再用主角"说得"ライン・ヴァイスリッター并把它的 HP 打至低于 50% 令其撤退。接着在剧情 4"鬼面城のワナ",用主角"说得"エクセレン令她撤退。再在剧情 4 的"海と大地を贯いた时",攻击ライン・ヴァイスリッター令她撤退。最后到剧情 5 的"がつでの意味",ライン・ヴァイスリッター会自动加入。

7)イルボラ:在第 3 部剧情 2 的"刻の弃の先に",スケルトン(イルボラ)HP 在低于 50% 时,用黑狮子(ジョウ)与スケルトン(イルボラ)战斗并"说得"イルボラ,然后在剧情 5 的"マーズ・アタッグ,消灭イルボラ以外的ザ・ブーム,用ロミナ"说得イルボラ。

8)ノイエジール(ガトー):完成第 1 部剧情 6 的"アクシズの使者"完成第 2 部剧情 4 的"乐园への归道"在第 3 部剧情 5,顺序以クワトロ和コウ"说得"ガトー。

广东佛山・江永棉

三国战记~风云再起　ARC

所有援军令取得方法

夏候渊:用黄忠或白黄忠使用"李广射胡"将他杀死。

夏候敦:在他出现 30 秒(游戏时间)内将其杀死。

吕蒙:用飞盘杀死他。

孟优:无条件出现。

曹彰:持有免死金牌者用人循烧死他。

沙莫轲:在他第一次出现时杀死他。

孟获:用诸葛亮杀死他。

黄盖:用吕蒙的援军令杀死他。

曹丕:使用奥义天书将他杀死。

魏延:随机出现。

司马懿:持有全部六种天书后在不使用任何道具的条件下用物理攻击杀死他。

江苏太仓・BLACK ANGEL

投稿地址:

北京清河邮局 062 信箱 CLOUD 收　邮编:100085

E-mail:cloud_zheng@chinaren.com

EXPRESS WAYS 秘技酷

GAME AGENCY 游通社 Vol.3



多事之四月

四月份着实是发生了不少事情。随便找点有意思的说说都觉得肯定要说不完。游戏迷自然首先关心的是游戏，四月是个大作集中发售的日子，像是期待了足足三年之久的《樱大战3》，像是最后的PS大作之一的《机器人大战阿尔法外传》，像是虽然没有大肆宣传炒作但精彩十足，让整个编辑部都几乎为之疯狂的《病血》(《ILLBLEED》)。实在是多得有点玩不过来了。JOJO忙着把《樱花3》攻略完以后，就全身心的投入到《病血》的恐怖世界里去了。《阿尔法外传》是碰都没有碰，说起来是觉得有点遗憾，不过还好PALADIN和E·T等人是不会放过这种大作的（这些水壶脑袋爱好者，哈哈），请期待着必然以全胜姿态堂堂登场的《外传》详细解析式攻略。品质保证。

其实大作集中发售是个双义词，它同时也意味着编辑部的彻夜不眠，JOJO本人在这个月可以算得上是吐血了……在一方面不能拖延名作大家谈和邮简社两个版面十二页进度的前提之下，在数天之内连续攻关了《樱花大战3》的北大路花火篇和《病血》，再算上加起来要写了近三万字的攻略……目前我的情况是"睡眠状态&回复不能中"。不过辛苦还算是值得的，相信《广场》上的樱花3攻略大特辑和本期的《病血》故事攻略应该对大家的通关有所帮助吧。

新的《广场》和《一点通》都受到了好评。《广场》从二十五期开始也改版了，变成一个编辑全面负责一杂志一部分的形式。从读者的反映看《广场》的改版似乎比杂志的改变还要得人心，潮水般的来信几乎全部都表示对这种改变的欢迎和欣赏，绝赞好评。《广场》在保持使用性价值不变的情况下，以后将大幅度的提高阅读趣味性和个性，而PALADIN和CLOUD等人也在利用自己一亩三分田的自留地培养自己的读者，目前人气急升中，不过JOJO还是靠着自由玩家社区社长的地位占据游戏部来信第一的位置，呵呵，斗争是长期而激烈的。

光盘杂志《一点通》一开始就以出新出奇为目标，不是纯粹的大作动画CG，老实说那东西我想大家也看得不少了吧。什么算新什么算奇？JOJO以为应该就是一些国内玩家"见所未见"，"闻所未闻"的东西，譬如说没美日格斗游戏对抗赛，恐怕有人听说过有这么一回事，但有谁能亲眼看见两国顶尖高手的比赛录象？这东西如果用文字来介绍就大失魅力，就好像足球比赛，报纸新闻的介绍如何能够和实况转播相比？听说第二期的一点通除了FF10的大特辑（包括CG动画，地图行动画面，战斗画面，系统画面的全部录象演示）以外，还有DC超难射击游戏《GIGA WING》的究级一命不死通关法……日本玩家确实强得变态，国内高精尖玩家不可不看，什么才叫世界级的水准。

什么？《一点通》也要做编读？我……我假装没看见吧……

不可饶恕的卷首特辑

盼星星，盼月亮，终于把这期的《电电》给盼到手了。这期的卷首特辑真是不错。封面上鲜红醒目的《18禁》真是非常显眼……内容也挺丰富，把各种恐怖大作一一做了详细的分析和比较，可算是这期最棒的栏目，只是有一点，贵刊把我心中美丽可爱纯情的RINOA形容得像变态一样，这还不算，竟然侮辱大家心目中公认的女神诗织，导致我们班的心跳迷集体暴走……

对编辑部内幕大揭密大感兴趣的葛辉

暴走吗？很好啊。那我们的目的已经达到了……不要向我扔砖头，冤有头债有主，卷首特辑的制作是LASER和DRAGON，在这里代表广大愤怒读者向他们的劳动，创意，以及变态的恶趣味表示敬意。

成立KOF女子格斗家队!

如果我是社员了，有什么证件吗？我希望通过杂志认识广大KOF的同志，目前在我们城市的两个区内，我们有一个纯女性组成的KOF"女性格斗家队"，4人组另有两名候补STRIKR共六人，分别是YOKYO(队长)，SENKO(主将)，SALLY(副将)……在这一带可是小有名气的，因此，向全国征集会玩KOF的女生，水平基本在会带基本连续技上下……

SALLY

长江后浪推前浪，一代女玩(家)胜男玩(家)……笑。

把夸奖也进行到底

卷首特辑力度强，有冲击性，将大作直接打到玩家跟前，好！

业界新闻速度快，有准确性，把业界的风云之事看的清楚，棒！

新游戏介绍容量多，有可看性，切将发售的新游戏先交个底，爽！

超攻略道场很精彩，有权威性，就是我们这些菜鸟们的教科书，酷！

上面只是例举之一而已，优秀之处是：滔滔江水，连绵不绝。真希望杂志：一发不可收拾！

看到新杂志简直要惊呆的代明辉

谢谢。我们一直在努力。

无厘头的写作方式，到底好还是不好？

增加了生力军以后，《电电》的错别字变得少了，但有一个不良现象出现，在读者面前"拖出去埋了"等话在同期杂志里出现多次，这种话在平日里开玩笑时怎么说都无所谓，就算在杂志里出现一两次也可以理解，但多次出现就让人有点承受不了，还有就是"无厘头"的写作方法，一篇此类文章在杂志出现也还可以，不要出现N次行不行？不是每一个人都爱看这种文章的……

来自广西，期期坚持为杂志勘误的邓家典

编辑想和读者增加交流，提高杂志的亲和力是我们的心愿，不过以后也会确实注意一个度的问题。邓家典朋友每期都坚持为杂志寄来详细的勘误表，在这里向您致敬！

SS 老经典游戏的攻略？

这已经是本人第三次给贵刊写信了，前两次都没刊登，不过我也不怨你们……最近贵刊改革搞个旧作回顾，本人举双手双脚赞成，毕竟几乎所有的此类书刊都是 DC，PS，PS2，GB 等主机的新作，这让许多刚接触电玩的玩家接触不了旧作品，而像本人这样铁比较少的玩家只能守着 MD，SFC，SS 等主机，望机心叹！再怎么说 MD，SSY 也曾经是国内普及量最大的主机呀！而且一些 SS 的游戏移植到了了 PS 上，所以本人要求登一些 SS 老经典的攻略，例如光明力量等，还有那些 SS 游戏和公主的王冠一致？？

广西　冯科

其实 SS 上老而经典的游戏攻略在以前的杂志上都刊登过，不过为了让新玩家也对老游戏有所了解，旧作回顾会不定期的介绍一些 SS 经典的。另外建议冯科玩友去玩"精灵王纪传"，虽然老，但是绝对够好。另 CLOUD 向你强烈推荐《守护英雄》，宇宙霹雳好玩。

最大的爱好是玩游戏？

爱好，最大的爱好就是玩游戏，在游戏中，我可以全身心地投入，为胜利而战斗！为什么现实生活中就没有那么多冒险的地方，天啊，这是人类的悲哀啊！言罢，昏倒于地，除此之外，爱好广泛，对中国历史尤其感兴趣，曾有过为《三国志》而大出血买了七种版本《三国演义》《三国志》研究的经历。

广西　冼就毅

如果能从爱好里学到东西，那确实很好。

我真的有努力在给大家回信……

JOJO：

展信好！……问好完毕！你准备受死吧！¥%！#%……什么"来信必复"啊？我从上月杂志（三月号）到手的第二天便寄了信来，结果等到四月号出来也没等到你的信儿！没那能耐别夸海口呀！可怜我长达八页的心血……呜呼！看看四期上的来信十有八九都是我在信里提到过的东西，我真的在吐血。好歹我从前年起就每月一信了。

好吧，反正第四期"电电"我入手了，那么老规矩，先挑挑刺。

首先，错字很少，这对热衷找茬的我来说是一大打击，拼命翻阅后，放弃，我可不想折磨自己，这次算你赢了。……我还是会回来的！

其次：你们封面那硕大的十八禁确实起了严重的误导作用……翻开一看，好一片黑暗世界啊，你们还真是恶趣味……

再说，"新游戏介绍"里的图片不要那么小嘛，要不你们随刊附送一个放大镜？

然后是你负责的邮筒社，哦，油桐社，NO，游通社，说起来你的地盘确实扩大了不少，但是……没有我的影子。

然后对于那个"无厘头游戏直击"，嗯，我并非 SEGA 的 FANS 因为不会对你们怎样，但还是为你们的安危感到担心……我打赌你会被愤怒的群众用吐沫淹死……

至于纵横四海，前面那篇三国的真相我没什么不同意，毕竟，我刚刚在"生命"那边升了正式居民，何况非天工作室写得也不错。至于"骷髅战记"……我自己的作品还有什么好说的，LASER，休想扣我稿费……

四川　付晓飞

恩，付晓飞同学是个忠实读者。他的意见还是比较能代表大多数读者的意见的。关于"无厘头游戏直击"，在这里要代 SAYONARA 向大川先生说对不起了，在截稿以后知道大川先生逝世的消息以后，我的第一个想法是，坏了，不该拿大川先生开涮的，毕竟身为中国人我们尊敬死者。不过无厘头的开涮行动还是会继续下去，也欢迎大家的投稿。一定，一定，一定要打倒 SAYONARA，不能让他继续猖狂下去了。

另外，我真的一直在努力回信…………

关注街机厅，关注街机仔！

街机厅所在的地理位置是很重要的，一般要够隐蔽，试想没人会愿意正在街机厅里打得昏天黑地的时候被父母撞上吧？其次离中小学校要近，（也不能太近，要恰到好处的近），一来方便我等玩游饥民，速度慢点也可以抢到位子，没钱路过的时候也可以望梅止渴一番（越望越渴？），二来也便于黑心 BOSS 感化一些只懂读书的书呆子，使他们放下课本，立地成为街机仔（虽然损了点，可是无奸不成 BOSS 啊）

街机厅是街机仔温暖的家，避风浪的港口，但有些问题是街机仔不得不面对的，首先是环境问题，电玩本来就很伤眼，却还要大家在昏暗的灯光下打机，占地小，通风差，还不管人家抽烟，店主置上帝的眼睛和肺于不顾，实在欠扁，还有就是街机厅里总有一些扒手小偷光顾，人身安全极差……几年下来，街机亭的环境基本没有改善，呜呼，难怪政府这阵子不遗余力整顿街机厅，不过话说回来，从玩友口中获了解到各国（？）各大城市的街机厅好像都被 KO 了，难道就没有一些漏网之鱼？未必未必。嘿嘿在下这里的地下街机事业就发展的有条不紊，一些有识之士风声紧时便关门大吉，更有精明者在店门口贴上"旺铺出租"以掩人耳目，待风声或后又变回旺铺……诸如此类，令人叹服。一想到在街机业如此低迷的今天，此等卧虎藏龙之辈及有可能成为日后的中国街机的井冈山，笔者作为其中的一员，也倍感自豪……（JOJO：汗）

魏克冰

一直以来都感觉读遍往来栏目似乎对街机仔关注不够，其实街机仔也是我们玩友的一份子。没理由厚此薄彼啊。不过对于那些不合规章，不按规矩乱来的街机厅，不管它以后是不是会成为日后的井冈山，JOJO 的意见只有一个：打倒，一定要打倒！

非如此，中国街机事业不能正常发展。另感谢魏同学长达三千字的对街机厅街机仔现状的来信。

问询处的地方不够，只好在这里回答一些问题了

黄金城之门一共几卷？为什么这个游戏中的 BOSS 总是那么的强壮（打不死）？小编们对这个游戏的评价是什么？JOJO 你的替身叫什么名字？特技是什么？

来自上海，目前痴迷于黄金城之门中的杨桢

1，原计划推出 12 卷，因 DC 停产已减到七卷，请安心 CAPCOM 方面已表示游戏内容并不会减少。2，你只有去问 CAPCOM 了，我倒觉得并不难打啊。3，秀丽的作品。4，……

PS 上有哪些 A·RPG 游戏？（除恶魔城）？2，BANDAI 公司的中文名称是什么？3，《纹章传说》除了在 PS 上还有什么其他版本吗？

四川　李岩

1，实在太多了。随便列举几个最著名的吧。《圣剑传说·玛那之力》，《武藏传》，《露水之珠》，《暗黑破坏神》，《阿兰多拉 1，2》，。光这些足够你玩到 PS3。2、直接音译百代吧，不过我们都习惯叫眼镜厂。3、目前只有 PS 版本。

来信请寄：北京市清河邮局 062 信箱，游通社收　邮编：100085 或 E－mail 至：mad－jojo@163.com

闲言碎语 ▶▶

和读者有关的三言两语

●许多读者都来信表示对上期卷首里拿 RINOA 开刀表示不满，"你竟敢侮辱大家的偶像，去死吧，DRAGON！"DRAGON 本人对大家的热烈反应表示感谢。

●广东梁宇衡来信告诉 JOJO，"MAD"不见得一定是 MAN ALIKE DEVIL，也可能是 MAN ALIKE DOG，看到这封信以后，确实 JOJO 当场呆住了……对不起，我的英文很差。

●广东邝福莱读者，关于我的男女问题，我想应该很清楚吧，身高 195 公分的人怎么可能是女孩子呢？

●至今为止读者来信的应征投稿中最多的也是遇到了莉诺雅，遇到了八神呀什么的（目前莉诺雅已经被遇到了近七十次，八神哥哥有望超越一百次，他们究竟是做什么工作的这么容易被遇到啊？），难道游戏人物就只有这么几个吗？大家开动脑筋！越偏门，越有新意的才越有刊登的可能噢！

●因为上次阿呆的来信，许多读者都说要请 JOJO 吃饭，如果每一个饭局都去的话，那 JOJO 可以白吃到七月份了……呵呵，不要以为请我吃饭就可以刊登来信呀。JOJO 可是一直在党的教育下长大的。

●杨岗同学，你的新 PS 读不出碟，九成九是碟子的问题，着急是没有必要的，既然是中国玩家就要适应中国国情嘛。

●枉川同学说他非常非常喜欢《电电》也非常喜欢电玩，所以极力想加入自由玩家社区……"所以，如果让我加入，我一定横剑自刎于长城之上。"我靠不要太吓人了，如果 JOJO 让你加入，那我岂不是间接谋杀罪名成立？那是绝对不行的。

●许多读者都愤怒的来信声讨 JOJO，你个家伙不是在读编里说每信必复的吗？为什么我写了信过去那么久也没有看到你的回信？你是不是把我的信给吃了？说，究竟是不是？对于这个问题，JOJO 只想跟大家说，我真的是有很努力的回信的，一封封的给大家回信。不过，回信的速度和读者来信的速度是不成比例，几乎是这样，我每回一封，就会收到十封，不过，我仍然向大家保证会在 3000 年以前把所有的信回完，请党和人民看我的行动吧！

●更多读者来信表示对 BLUE 的放血行动表示同情。他们认为，放血还是要慢慢的放，因为如果 BLUE 因贫血而阵亡的话，他的藏品柜不就打不开了吗？因此，至少要交出钥匙以后再……

投稿歌

广西　黄诚程

投稿其实很容易，拿起笔来出出气

贴上邮票寄出去，发不发表没关系

投稿真的很困难，想说的话写不完

借的邮票已贴完，要想发表真是难。

JOJO：您说出了天下投稿者的心声。

世嘉 VS 索尼

阿焱

游戏界里论英雄，世嘉索尼称大哥，

游戏排行月月有，莎木一直往上走。

世嘉真是有骨气，硬着头皮撑下去。

索尼就是不服气出个 PS2 来争气。

世嘉不和他斗气，咱们明年再相聚！

JOJO：这位阿焱把任天堂放到哪里去了？

●虽然得不到回信让不少读者怀疑 JOJO 是在吹牛，不过还是有更多的人夸奖 JOJO 的。能在一个人挑下读编和名作的情况下还要参与《一点通》和《广场》的编辑，我确实还是比较厉害的呀。本期的 ILLBLEED 攻略和《广场》上樱花的攻略如何？这两个游戏可都是 DC 玩家必玩的啊！！

●5 月份《格斗秘笈 2》就要上市了，这是 JOJO 第一次做丛书呢！

关于编辑部的胡言乱语

●大新闻！！我们工作室终于迎来了第一位——噢不，是我们游戏部终于迎来了第一位 XY 染色体编辑，女孩子呀！而且是专业玩家！倒霉的游戏部终于不用再被动漫部，网络部的那些傻瓜们看扁了！因为动漫部有落落，网络部有星儿，相比之下，只有游戏部是清一色的和尚头，这也是游戏部在 TP 工作室里唯一抬不起头来的地方，为了这个悲惨的理由，我们时常被动漫的绯雨和 JEDI，网络的 KYOUI 和 CRAL 这些家伙无情的嘲笑，现在，游戏部的春天终于也来到了！！我们没有任何比不上人家的地方了！

●至于这位新编辑是谁，她到底有多强，请看下页。

●央视大戏《笑傲江湖》隆重开播，编辑们也几乎都是武侠迷金庸迷，于是都蹲在电视机前开始久违的等待这个炒做很久的央视巨作。结果是……看了一二两集以后，所有的人——必须注明有数人未能看完便中途退场——都有不同程度的呕吐，腹泻，不能正常进食（第二天的饭桌上居然出现了剩菜），不能正常工作，脸色苍白，四肢无力等症状。后来大家一致认同，央视版《笑熬糨糊》当成搞笑片来看还是相当不错的。

●无奖竞猜题目公布，坐在 JOJO 右边，一边攻略塞尔达一边开着 5 个 QQ 和人聊天的人是——DRAGON？？？错，是星辰！！许多读者都来信猜是 DRAGON，JOJO 对此表示遗憾，很遗憾，你们不能得到 JOJO 的亲笔签名一个了。（星辰：……）

●同样，阵地百景里的猜谜认人活动也没有人猜出正确答案。DRAGON 因此可以继续呆在编辑部。另外有人问为什么那张合影里没有 JOJO 本人，这不是明摆着的嘛，我是拍照片的人呀！！

●网络部的"拆机者"KYOUI 君为了攻略〈阿尔法外传〉而强行夺去了 JOJO 从南京带回来的宝贵 PS（他自己的机器已经什么盘都读不出来了），但是不到三分钟，JOJO 就闻到了一阵熟悉的糊味……后来，KYOUI 很高兴的对 JOJO 说，你的机器只烧掉了一个电容而已。JOJO 当时的反应是：我的 PS，我对不起你……

●自从在读编上透露了我是南京人以后，许多老乡都给 JOJO 来信呢，感觉真的很亲切。



终于迎来了《电电》史上第一位女编辑……

大家好！

我是 Mars，今天是第二天来编辑部。

能到这里来，我真的是太太太太……（N 个，N 趋近于正无穷）幸福了。虽然刚来人还没认全，虽然刚来就被 E.T 拖去翻译了一整天的稿子，虽然刚来就不小心把某人的 PS 手柄给摔了，但是，我是幸福的，因为，我做的是我喜欢的事，这里是我圆梦的地方。

作为《电电》的第一个（但绝对不是最后一个）女编辑，希望大家多多支持，尤其是漂亮 MM 的拥护。《电电》是属于大家的，绝对不是只属于男孩子的。周围喜欢电玩的女生们，请在我的领导下，不、是抛砖引玉下向电玩界进军吧！（Boys，对不起了，Mars 是女生，当然希望有同类做伴。）

今年，编辑部来了很多新人，我是其中最"新"的一个，只有向别人点头哈腰的份儿。不过，用不了多久，我也可以拿出大姐的姿态来对待新人了。（让 JOJO 他们去死吧，才比我早来了几天就那么臭屁……）我见到了传说中的 Blue，果然比传说中的更像龙猫，其他的人就不用说了，我眼中冒出的希望的泡泡刹那间被捏得粉碎。

Mars 喜欢格斗游戏和 RPG，但是，KOF 没别人打得好，玩 RPG 总是半途而废，相当不敬业。Mars 还喜欢看漫画、看 NBA、听欧美流行音乐，……总之，爱好多多，兴趣广泛，要不是学习成绩还过得去，早就被老爸老妈 K 扁了。所以，大家要努力学习，为的就是让家长心甘情愿地掏钱给你们买《电电》……（千万不要把这期杂志给家长看到，否则我会死得很难看的。）这可是我的经验之谈，也算是第一次见面的见面礼，你们一定要牢记在心。

我来这里的时间还太短，比起其他人还有很大差距，我会努力做好的。我的目标就是：努力奋斗，有朝一日，我一定会成为中华人民共和国第一爱国女编辑！

我已经听到了战争即将奏响的号角……

来自南宁的"K"提供的"阵地"的照片！！

亲爱的疯子 JOJO：

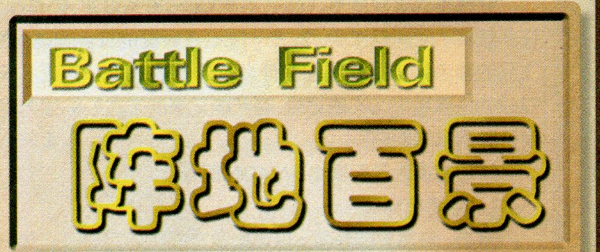
听说这儿接收战地记者，那为了表示对收容我的感谢，特献上阵地照片。

好了，就让我来介绍一下吧。左边的 DC 是在 SEGA 宣布停产 DC 前三个月买的，充满了我的怨念，我好恨啊……右边的 PS ONE 是用旧的 PS 换的（没办法，穷人的孩子嘛），还有就是让我引以为豪了二个月的 GBC 了（当时我们全班只有我一台），可是任天堂才过了二年又发售了 GBA（一个人躲到墙边作抹泪状）。至于那些乱七八糟而且并不算多的软件，全都是"经济"版啦。本来还有 MD 的，但不怎么玩，一直都收着。

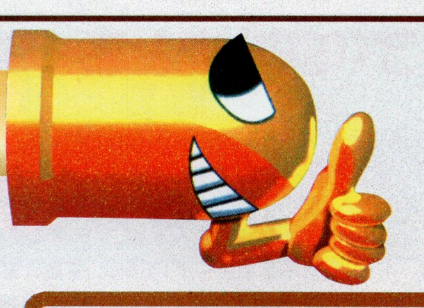
JOJO：上面的电视机不错啊，是东芝吗？紫红色的 GBC 现在已不流行了，快点攒钱，学习编辑部的 KYOUI 君买 GBA 吧！不过 PS ONE 还真是很可爱啊！

还有另一张照片如果也合要求的话，也请登吧（不会亏待你的……呵呵——好笑）。这可是摆了很多高达模型和 D 版漫画的我的另一阵地哟。听说你们编辑部有个高达疯子，叫什么……PALADIN 的，让他瞧瞧我的 ν 高达吧（八神状大笑：这可是过年的时候花了 800 大元买的，还有 GP 02 呢）。

有很多看上去好像是原版的漫画呢！不过从照片上可看不出来是什么漫画，最右侧的那个影子是初号机吗？上面的几幅水墨画也不错啊！



VS. 玩家评刊



来自太仓的 BLACK ANGEL 认为：

……我支持纵横四海，它十分有趣，且能了解一些知识，我非常喜欢，千万不要删去。

建议将“网海纵横”踢出《T&P》，因为料想没几个人有勇气把自己的 PS 拆来装去的，所以还不如把珍贵的页数让给《编读》和《超攻》。

普及硬件知识，科学打机。生命不熄，改机不止。

来自山东，认为杂志登广告没错的卢子认为：

能不能不定期的（最好固定为一个栏目）的介绍一下游戏或者动画中的著名歌曲的歌词，像《可曾记得爱》，《将爱倾注于水之星》（喜欢这些的人肯定不少），但无奈大多不懂日语，而歌词实在太难找了。

是个好建议。JOJO 个人就非常喜欢游戏歌曲甚于游戏……一定考虑。另请注意我们的《一点通》，每期的《一点通》经典回顾栏目里可是有游戏 MTV 奉送的噢。

我们的老读者贺吟峰又来了，这次的建议很有价值噢：

你一直在考虑怎样办读者心目中的杂志吧，，那么，本人就先献上一计，在邮简社中还可以开办一个新的栏目，以此号召各位读者发挥想象能力：例如“幻想二十一世纪的游戏”……幻想一下二十一世纪的主机，二十一世纪的《电电》等等。

哎呀，真的很有创意，还记得很小很小的时候 JOJO 经常要写幻想新世纪的作文，那时候很自信的在作文里写到了二十一世纪的时候就已经得了诺贝尔奖什么的，现在已经是新世纪了，诺贝尔奖自然是没有，小时候对未来的想象也没有多少能实现的。不过未来永远都是值得大家期待和向往的……所以，这个建议接受了！从下期开始，大家可以尽情在来信里谈谈未来的游戏机和未来的游戏是什么样的，这也算是自由玩家社区的征稿令噢！！

问询处

DC 的 PS 模拟器如何？多少钱？哪有卖？

DC 的“光明力量 4”有信吗？什么时候有卖？

DC 的樱大战 1,2 有无解压动画的？

体重 215（公斤？）的老肥方智勇

1，DC 的 PS 模拟器目前还未出。2，DC 的光明 4 目前还未有任何讯息，以后也希望渺茫。DC 停产以后这类大作还能否继续推出？是否还在 DC 上推出？一切还是未知数。3，不知道，还请高手指点。

纹章系列是我最爱，《圣战系谱》虽已通关数次，仍有问题：1，许多特技不知有何作用，2，第一部公主所配的红色细剑，第二部飞马的绿色闪电状剑不知有什么特殊追加效果，3，《トラキア 776》的磁碟版怎么不能记录，有无能记录的方法？4，国内有无纹章各种信息的网站？

重庆　黄河

特别邀请伪圣殿骑士 PALADIN 回答：

1．全特技详解：

追击：最重要的特技，攻速比敌方高时必定可以追加一次攻击，可以通过装备追击的指轮为角色追加这项特技。

连续：速度比敌高时能抢先攻击敌方两次，随机出现。

突击：攻速比敌方高的时候可以使战斗延续 2－8 个回合，攻守正常进行。

伏击：反击时（敌方攻击我方单位时）必定抢先出手。

流星剑：发动后连续 5 回攻击。

月光剑：发动后无视敌方的防御力给予强力的一击，伤害值等于攻击力。

太阳剑：发动后对敌造成的伤害值来给自己回复 HP。

必杀：发动后以 100% 的命中率给予敌方会心一击，攻击力是平常的两倍。

见切：封印掉敌一切攻类特技，比如流星剑和必杀等。

大盾：发动后敌任何攻击无效，重装骑士的职业特技。

祈祷：HP 只剩下最大 HP 的八分之一时命中率和回避率大幅度上升。

怒：HP 损失一半时发动，发动后所有攻击都是平常的两倍攻击力，但命中率仍是原来的水平，不是每下都 100%。

盗窃：攻击命中敌方后将他携带的所有金钱偷过来，盗贼的职业特技，可以装备盗贼指轮追加此特技。

半价：不论在武器店I中古店还是铁匠铺，所有金钱消费只有正常水平的一半，可装备值切的指轮追加此特技。

支援：给予该角色三格以内所有同伴 10% 的命中，回避补正。

跳舞：使身旁所有行动终了的同伴恢复行动能力。跳舞娘的职业特技。

2．不知道你是不是指的祈祷之剑（いのりの剑）和稻妻剑（いなずまの剑），祈祷剑只能给女性角色装备，作用是给角色追加祈祷的特技。稻妻剑就是雷电之槛啦，作用是追加 B 级雷系魔法（エルサンダー），可以用该魔法攻击隔一格的敌人。其他还有火焰剑（ほのおの剑），风之剑（かぜの剑）和光之剑（ひかりの剑）。作用与稻妻剑相似，个角色追加对应属性的魔法，其中风系魔法对空加命中率和回避率，光之剑可以用来对付使用暗系魔法的敌方单位。

3．在下拿到的《トラキア 776》的磁碟版是可以记录的，而且朋友们玩到的也都可以记录，不知道是不是阁下拿到的磁碟版不是完整版本的。

4．有几个，但是都还不够完善，而且里面提供的资料和介绍里有很多错误的地方，我杂志社的 NEWTYPE 社区的攻略区里有《トラキア 776》的完全攻略，可以参考，《圣战系谱》的也会尽快做出来。网址是 www.newtype.com.cn。



游戏是生活，看信是工作

目前来信应征社区成员的读者大约超过七百人，应征社区一二号征稿令投来的稿件也早已过了百封，总字数在十五六万上下左右，而邮筒社·自由玩家社区的版面仍然是雷打不动的三个页面，如何在21世纪结束之前让所有的读者都上杂志成了切实摆在JOJO面前的问题。虽然这个问题没有“一加一”那么难，不过也许以后在杂志上找到自己的名字，会变成和体育彩票抽奖一样要靠碰运气吧，呵呵。一而再再而三叫嚷版面问题，JOJO真的很苦恼呢。

还有几个问题要说明一下，一是希望大家在写应征资料的时候写清自己所在地的邮政编码，虽然信封上一定是要写邮编的，但在信里注明一下会大大减轻录入人员的工作量……也就是有优先上版的可能噢！

第二，请千万千万，千万不要再在信里夹钱了，想买杂志的话请一定要邮购汇款。信夹钱的方式是有很多不安全的因素的，而且编辑部也不卖杂志呀……JOJO每次拆信的时候都会有那么一两封掉出个十圆百圆的RMB来，老实说在编辑部总是吃不饱的JOJO总是很想拿这些钱去买珍珠蛋糕吃，好HAPPY呀……大家发发善心吧，不要再勾引我犯错误了。

高级社员

●付晓飞（男，21）
玩龄：10年左右
机种：FC（被老爸弄坏了），SS（借的，根本没打算还）
喜欢的游戏：RPG
地址：四川内江农业学校（641100）
留言：菜鸟中的极品。具体表现：打了四遍FF7仍然迷路，敲了三月KOF仍见不到对手第三人出场，恶魔城每走一步都要看地图。

●贺吟峰（男，17）
玩龄，12年左右，
机种：太差了，不能提
喜欢的游戏：机战！机战！机战！！
地址：武汉水运工业学校（北）（430015）
留言：我很强，我很强！我疯狂！我疯狂！

社区规章——如何成为我们的社员

自由玩家社区在组织关系上隶属于游通社，一切成员也都是游通社的成员。社区成员在组织级别上分为三级。

一级，普通成员。

这一级别的成员不需要任何条件，只要来信就可以加入。是最广大的游民部落。

优惠待遇：邮购本刊杂志免收邮费，并优先享受《电子游戏与电脑游戏》工作室编辑书刊的打折优待。

二级，高级成员

充满诱惑力的高等职业。而且又离BLUE的藏品柜更进了一步。想晋升到这一步当然就不是毫无条件的了，条条大路通罗马，看看下面哪条适合你？

第一，普通社员在杂志上发表过画稿和文稿者……刊登来信也算的哦。

第二，热心参加游通社活动的读者，譬如象是“阵地百景”，“玩家评刊”，“问询处”这些参与性的栏目。长期来信坚持勘误的死忠读者。

第三，订阅全年杂志者（可将汇款单复印件寄来以资凭证）。

第四，随机抽中，呵呵，每期会从来信里抽出十名，呵呵，这可是JOJO尽力争取的，目的就是给那些能力值不高的玩家也有机会。

优惠待遇：
- 享受一般社员的一切待遇。
- 赠送三期杂志。
- 定期赠送神秘礼品。
- 还可以参加抽奖的哟。

三级：社区干部。

也就是特约通讯员和特约记者。这一方面必须是要择优录取的，控制数量，保证质量。对自己有自信的玩家就来应征吧。

优惠待遇：
- 享受以上的一切待遇。
- 给予身份证明的特约银卡和特约金卡。
- 赠送全年杂志。
- 赠送全体编辑签名的杂志和照片。
- 在适当时，邀请到编辑部观摩参与编辑工作。
- 邀请参加编辑部的外出旅游。
- 参加抽奖，有精美画集和首办模型赠送。
- 除此以外……还有现在连JOJO也难以料想的BLUE大神的珍藏品赠送。新世纪，让BLUE把吐血进行到底。

自由玩家社区

GAMER ZONE

为大家介绍一下右面图片中的人物：穿着三角裤狂奔的当然是BLUE了，倒霉的被拎着耳朵的家伙是让BLUE放血的JOJO。悠闲的坐着喝茶的是老实的CLOUD，穿着红裙子流着汗的是傻瓜星辰，嘴巴张得比脸还要大狂笑的红头发家伙是伪圣殿骑士PALADIN，梳着两个抓髻跳到半空中的是laser，还有扇子遮住嘴巴偷笑的不明飞行物自然是E·T了。

你可以发现，除了BLUE有裸奔的癖好外，编辑部的其他成员都有女装的癖好，当然他们都是男性……



新世纪，让BLUE把吐血进行到底

和读者有关的三言两语

从小学到高中一直担任宣传委员，进大学后因为太忙就放弃进入宣传部，对现今中国游戏事业的态度和现状感到非常不满，自己觉得自己爬格子做记者其实挺不错的，很想成为一个游戏杂志的编辑，在父母的说教中有时候觉得很困惑自己的道路，可总是对自己鼓气：相信自己，没错的！

——云南大学 99 电子物理　刘昆

临时社长 JOJO：不小视别人，不看轻自己。什么都可以没有，自信一定要有。不仅是游戏的路，还有生活的路，都走得稳健才算真·玩家。祝成功。

火热火热招募

初级社员

●葛辉(男,18)
地址:天津河北区宜白路爱贤里 9#40 门 201(300402)

●方智勇(男,昵称小走)　方智能(男,昵称阿走)
地址:广西桂林灵川县灵川路 105#(541200)

●吴皓清(男,19)
地址:上海浦东镇直二(4)队(201209)

●麦磊(男,17)
地址:无锡太湖山水城旅游区南洋国际学校初三(7)班

●陈冠霖(男,16)
地址:广西陆川初 180 班 (537700)

●张巍(男,19)
地址:重庆万州区新城坡 24 号 701#(404000)

●卢志雄(男,18)
地址:广州花都梯面镇埔岭村一队 8 号(510870)

●徐一鸣(男,20)
地址:南京江宁竹山路 151 号，开明专修学院商务日语 2000 届三班(210000)

●代明辉(男,19)
地址:武汉武昌水果湖路 2504 楼(430071)

●刘建(男,19)
地址:山东建筑工程学院(黄台校区)14#(250100)

●叶俊(男,18)
地址:安徽安庆锡麟街东 16 栋 203#(246003)

王利明(男,22)
地址:大连自来水公司金州分公司治安办公室(116100)

●艾振(男,17)
地址:济南北关路二印宿舍 1#3 单元 502 室

●王文斌(男,20)
地址:福建师范大学物理系 99 系(350007)

●李佳(男,20)
地址:南通工学院 122#(226007)

●钟艾宏(男,19)
地址:广东韶关学院物理系电子专业(512005)

●王磊(男,21)
地址:南京航空航天大学 228#(210016)
(JOJO:王同学，咱俩校友，你是 98 的吧?哪个系的?)

●丁乔(男)
地址:西安电子城欧亚学院预科班 9910 班(710065)

●刘长江(男,23)
地址:河北省秦皇岛市海港区海滨路 13 号(066000)

●冼就毅(男,19)
地址:南宁西乡塘路 74 号 26#(530006)

●姜鹏(男,18)
地址:山东胶洲听西园 5 号楼 2 单元 1－1 号(266300)

●曹珂(男,17)
地址:吉林省长春西广小西南十栋七门 711(130000)

●汪冠豪(男,20)
地址:广州建设四路 44 号 804 房(510060)

●孙勇(男,19)
地址:皖铜陵一中高三(6)班(244000)

●梁宇衡(男,16)
地址:广东高明市文明路松涛四巷 9 号二梯 401

●魏骁(男,16)
地址:南京草城门石头城 71 号 3 栋 2 单元 304(210000)

●黄晟渊(男,18)
地址:上海浦东新区灵岩路 56 路 52 号 302

●龚佳毅(男,17)
地址:上海静安区江宁路 516 弄 1 号 302 室(200041)

●孙愉(男,21)
地址:苏州金桥新村巴桥头 5－603#(215007)

●邝福莱(男,20)
地址:广东开平水口镇大福路紫荆花园 D 座 5 幢 301#
(JOJO:您住的地方的名字可真好听啊！)

●李宏坤(男,22)
地址:长沙交通学院 966#(410076)

(JOJO 想对李读者说一句:真的希望您不要在游戏世界里陷得太深了，电玩是给人带来快乐而不是痛苦的，而每一件事如果太过痴迷都会变得可怕。成绩虽然不是一切，可是毕竟人生除了游戏还有许多其他的事。至于来杂志社做编辑，这没有什么"配"或者"不配"的问题，什么"我不配"的说法，请您以后不要再提了，大家是平等的玩家。虽然这么说也许显得很俗很讨厌，可是，JOJO 真心希望，您可以暂时离开游戏，好好学习，好好生活。那样阳光也许更灿烂。祝进步。)

●邱建峰(男,16)
地址:四川泸州第五中学高 2003 级一班(646000)

●刘昆(男,19)
地址:云南大学 99 电子物理(650091)

●陈诚(男,17)
地址:上海市广西北路 109 弄 2 号(200001)

●张锦锋(男,16)
地址:广东省南海市里水镇大庙坊 162 号

●方旭(男)
地址:哈尔滨南岗区三中高三(150001)

●张健(男)
地址: 西安市友谊西 3 号陕西电子科技专修学院 20009 班(710068)

●陆建庭　昵称　<JACKY>(男,21)
地址:上海市浦东高桥上炼三村 22 号 303 室(200137)

●翁春雷(男,20)
地址:上海市长宁区天山山五村 17 号 501 室(200335)

●严屹星(男,18)
地址:无锡市曹张新村(497－403)(214025)

●向文(男,19)　昵称:死神
地址:长沙市湖南师范大学理学院 2000 级会计班 (410081)

●李火在(男 20)
地址:福建厦门前埔南区古楼广场 1 号楼古兴里 6 号(361000)

●张展(男,18)　昵称:蟑螂
地址:浙江省青田县月里湾小区 5 幢 6 号(323900)

●赵扬(男)
地址:北京市海淀区育英中学北校高二五班(100036)

●刘全瑜(男)
地址:北京顺义区天竺镇天竺村中学初一年级四班(101312)

●朱立锋(男,19)
地址:浙江省海宁市高级中学高二(9)班(314400)
E－MAIL: ps2dcgb@ sina. com

●张志刚(男,15)
地址: 天津一般河东区程林庄路金湾花园 3 号楼门 102 室(300161)

●纪斌(男,17)
地址:福建省厦门市小学路 142 号 B 座 302 室

●陈佳黎(男,18)
地址:浙江省绍兴南洋中锐学校初三(2)班(312000)

●姚杨(男,19)
地址:吉林省公主岭市第一中学二年十一班(136100)

●张辉(男,19)
地址:石家庄市 54 研究所 9 号楼 5 单元 101

●陆晓亮(男,20)
江苏省常州市红星新村 14－2－102 室

●陈村雨(男,20)
上海市长宁区天山五村 17 号 501 室(200035)

我的恋爱日记

1992年我被父母强迫拉去与她见面，十分不情愿，心中几分害羞。当我看见她时，我惊呆了，全新的东东，太神气了，电视机上的东西居然可以按我的意志移动，第一个游戏《坦克大战》令人终生难忘。不过，因为我一炮把老巢轰了，片刻后，一片漆黑……

恋爱第一步：一见钟情。

1993年，父母听从他人建议，她可以增进人的智商，于是给我买了一台，从此她进入了我的生活，成为我生命中的一部分。

恋爱第二步：相亲结婚。

1994－1997，沉浸在幸福中。因为有她批陪伴着我，曾经记得与朋友合打一款游戏，每人冲一点，共同研究智力游戏，面对不知所说为何物的日文卡带，硬是克服困难打穿一个又一个游戏……

恋爱第三步：幸福的"婚后"生活……

1998年，母亲将她送给表弟，很长时间我一蹶不振，虽然和朋友也很快乐，可我总觉得缺了些什么，一个人独处时，总有一种莫名的孤独……

恋爱第四步：明明知道相思苦，偏偏为她牵肠挂肚……

偶然与朋友在一家电玩店里与她重逢，她更美了，并且换了名字，叫PS，我又可以牵着她的手在翱翔在浩瀚的天际…………又可以回到那战火四起的年代，又可以成为一名抛头颅洒热血的英雄，总之，梦之火又重新点燃，我又对生活重新点燃。

恋爱第五步：众里寻她千百度，蓦然回首，那人却在灯火阑珊处。

1999年底，我接触到了最令我难以忘怀的游戏，《最终幻想8》，一种全新舒畅的感觉涌遍全身，全身毛孔都扩张了开来，太美伦美奂了！……那一夜，久久未能入睡。从此，我便一发不可收拾。

恋爱第六步：无限风光在顶峰。

2000年，丰收的一年，《机F完》，《机S》，《生3》，《幻想水浒传2》，《时空之轮2》，《生2》，《口袋红》，《合金装备》，《R5》，《铁拳》……虽然他人看来，我是玩物丧志，但我却觉得整个人生充实了许多，多么温馨浪漫的一年。

恋爱第七步：衣带渐宽终不悔，为她消得人憔悴。

2001年，我终于告别了她，最后一款《寄生前夜2》，我打了2遍，但我知道这只是暂时，以后的某一天，我会将她请回家，亲切地叫她一声，"PS2！"以后的日子，也许会很累，但为了自己的前途，为了能经常与她在一起，我决不回头，为了将现实与梦想融为一体，我将不懈地拼搏！奋斗！！

恋爱最终一步：……我们今天大踏步的后退，是为了明天大踏步的前进！！

英俊潇洒，气宇非凡的王伟郡

JOJO：虽然很普通，不过很有代表性。意料中大部分玩家也是这么过来的，JOJO也一样……另外请大家不要把这个恋爱步骤对于和现实生活中的女孩子交往无效。

我的青春，我的游戏

时常想起过去的温存，它让我在夜里不会冷……

将这句歌词硬套在游戏生涯的形容之中确实有点好笑，但仔细回想一下当初彻夜不归，穿着单薄的在冬天的机房奋战的情景，似乎也就这样子的。

然现如今，游戏依然，机房依然，游戏魅力依然，青春却已不在。说起来，那往事还真不知该让我后悔还是庆幸……

在根本不用考虑如何考学考究，如何养家糊口的时候，游戏自然是很随意的。而那个时候，大多数人都在玩MD，打SFC；我却只是每天面对只会张嘴闭嘴的精灵先生的上来下去，左来右去；恐怖的变形人（魂斗罗）消灭一个又一个一笔人儿，到了"说你""图形"的出现，我才玩到超级机械人大战2这个我的第一个所谓"益智类"游戏……

永远落后，我是想懊恼，却又不知恼及何处：当我与同伴一起打没有尽头的坦克大作战连攻50关的时候；当兵蜂的绝好配合击败一个又一个BOSS的时候，又怎会去管是否有其他人已经把FF4爆机多少遍了；又怎会去像想彩京的FANS有得了多少高分？

几年后转战机房，终于也玩上了所谓的次世代，身边依然有"可爱"的玩伴，荧屏上依然有绝好的游戏。当人们惊叹我打FFT的惊人毅力时，当我玩沙加开拓者N遍以后毁掉7张盘的时候，那种心情依旧，是兴奋，是激动，是一切一切的喜悦……

又回到了现如今……我已经不可能不去考虑考学考究了，而养家糊口的想必也是紧跟在后的问题。虽有了自己的PS，但游戏已是随意不能的了……会想起还有那么多的游戏没有爆机，想起还有那么多没有做到完美的经典……

是该后悔，还是庆幸？

青春不应有悔，合作当然愉快——所以庆幸……

青春不在，岁月无情，然游戏梦末了——所以后悔……

矛盾的此时此刻，我又能做什么？唯有向天长吼一声：

"我爱你，游戏！青春，我想你……"

以泄私愤……

郭佳



名作大家谈



这是一个让你对游戏畅所欲言的栏目，评头论足，指手划脚，说三道四，百无禁忌。

责编/MADJOJO

大作！大作！大作！《樱花3》和《α外传》在本月已经都发售了，热烈欢迎大家对两款游戏发表评论，有什么意见就尽管来信说吧。第一期的GAME SALON请来了几个玩家随便聊聊，在这里感谢新编辑MARS对"名作大家谈"的大力支持。跟女同事合作真是令人开心啊！

恐惧的尽头——ILLBLEED

一个游戏究竟要做到什么程度才能够叫做恐怖？像《生化危机》一般，在丧尸之城用重武器进行肆无忌惮的屠杀？像《寂静岭》一般，在浓雾的小镇来回摸索寻找求生的路？或者是像《钟楼》一样，体会手无缚鸡之力的软弱和怪人突然出现的惊栗？或者是那个纯粹心理恐惧的《迷离夜症候群》，在文字冒险的世界里回味什么才叫做人性的邪恶和真正的变态？

也许现在的所谓"恐怖游戏"——其实都是生化危机的克隆游戏——已经让你感到厌倦了，是的，也许你和我一样，自己觉得已经没有什么游戏可以再吓到你经过锻炼已经十分坚强的神经。所有的生化 LIKE 游戏在你看来都不过是小 CASE，那么我隆重向你推荐这款叫做《ILLBLEED》的 DC 恐怖冒险游戏，我向你推荐它，我希望你在这样的情况下玩这个游戏：深夜十一点以后，一个人，独处在自己的小屋，使用 VGA－BOX，使用头戴式耳机，把灯关上，开始玩。如果两个小时以后，你依然面不改色，你一点也不觉得恶心，恐惧和慌张，你的每秒钟心跳数，你手心里汗腺分泌量依然十分正常的话，那么，我身为一个玩家，但首先是身为一个正常人，向你表示敬意。你确实有胆量——当然，也不排除你确实有变态的倾向。

ILLBLEED 是一个生造的词，ILL，病态的，变态的，不正常的；BLEED，流血，所以字面上的意思就是"病态的流血"，虽然听起来不太通顺，但确实很准确的概括了这个游戏的主要内容，变态和流血——就是这两个字而已。一个变态的大富翁花巨资制造了一个名叫"ILLBLEED"的恐怖主题公园，四个对自己胆量有自信的年轻人就试图挑战这个巨大的恐怖乐园……他们难以料想的是这个巨大鬼屋里也许会出现真的恐惧，而任何人身伤亡公园方面也概不负责，于是游戏就开始了。但是谁都不知道，这也是噩梦的开始。

ILLBLEED 和现有的恐怖冒险游戏都有很大的不同，这个游戏在某种意义上是继承了《钟楼》的概念，玩家在其中扮演的是一个几乎没有反抗能力的普通人，所以你的主要求生手段就只有逃跑。但是游戏中体现了一个非常值得赞赏的崭新创意，就是五感。以视觉听觉嗅觉来发现游戏中的陷阱并且规避，以第六感来发现道具，这确实是一个很有趣的念头。游戏中有心跳的设定，如果心跳超过一定频率就会 GAME OVER，换句话说在这个游戏里，主角确实能被活活地吓死。在黑色的屋子里一边数着自己的心跳声一边四处躲避随时可能出现的变态杀人狂，巨大女王蜂的感觉，确实非常过瘾。前提是你的心脏承受能力足够的话。

游戏的每一个方面都做得很到位，音乐音效的震撼力几乎是远远把生化危机都扔在了后面，画面华丽细腻，美国风味极浓，游戏环境的设定极为成功。我有时真的怀疑自己是在看《驱魔人》《活跳尸》《苍蝇》这样经典的美国恐怖片。游戏的设计者要么是美国人，要么是疯狂的美国恐怖电影迷。

ILLBLEED 在发售之前似乎没有经过什么大肆的宣传炒作，也没有多少人注意这么一款游戏。但这确实是一个极好的恐怖冒险游戏，而且极有可能成为经典。我个人认为它比《代号维罗尼卡》更加出色和精彩，它跳出了生化的模式，但是保留了生化的紧张感和压迫感，不，是有过之而无不及。有 DC 的玩家，就算不玩《生化危机・维罗尼卡完全版》也要尝试一个游戏吧，否则真的太遗憾了，假如说你恰好还是个恐怖游戏迷的话。

因为吓得太厉害已经不敢在晚上上厕所的 SAYONARA

（JOJO：和 SAYONARA 意见相同。绝对的 DC 经典之作。请参看本人本期撰写的攻略。游戏表现内容过于血腥变态，不向二十岁以下的玩家推荐。）

最爱《女神传说》

提到 ENIX 的作品《女神传说》，相信大家已经爆机 N 次了吧！这款 20 世纪末千禧游戏，无论从哪一方面来看都堪称经典之作。

先来看剧情，改编自北欧神话，每个角色故事都感人肺腑，绝对不输给任何一个以剧情著称的游戏。虽然看不懂日文，但即使是看图像文字也能大概知道一点，可见画面的表现力之强，不象其他的某些游戏，通关了都不知道游戏讲些什么。

能在 PS 上看到不输于 SS 的 2D 画面，我已经心满意足了，《女神传说》就是这样的成功。虽然动画 CG 做得很少，仅有开头与结尾的那么一小段，但是贵精不贵多，一样做得很出色。讲到画面，不得不说说角色们的决技与大魔法，那不是用一个诸如华丽此类的词所能表达的。特别见到后面的不死者之王与女神アレイ这两个超级大 BT 之后，他们的决技可真是又好看，又扣 HP。

与以往 RPG 不同的是《女神传说》动作占的比重很大，其重视的程度不亚于 A・RPG 中的动作技巧性，使用冰晶魔法的技巧可是非常有讲究的喔，这也是其最具特色的地方。相信大家都有受困于水中神殿、炎城要塞以及ローム丘陵のカラクソ屋敷的经历吧！（PS：想当初没有攻略的时候，我可是在那里混了几个小时，才赖过去的呀！）如第一次玩不用攻略的话，是要费一番周折的。自由度高，可以在众多的角色当中选用自己喜爱的人物，不会因为被某个迷宫所困住而不能继续游戏。

《女神传说》的 BGM 非常的棒，轻摇滚、快节奏的电子乐，很和我的口味，使原本就激烈的游戏变得更加紧张。本人最喜欢第一个迷宫的 BGM《奈落の底にめる歪曲》，以及《TURN OVER A NEW LEAF》，特别是后者，颇有向神明挑战的味道。（JOJO：声音对游戏的影响力是可以用"重中之重"来形容）没有一首优美的主题歌，是《女神传说》最大的遗憾。

"洛基，由我来结束众神的黄昏，让我们决一死战吧！"确实，由名声优演绎的游戏，从某种意义上来说胜过 FF 与 DQ 这种哑剧，象这样优秀的游戏恐怕很难再有续作了。

（JOJO：《女神》确是 ENIX 的神来之作，次世代非 FF 风格 RPG 的极品，续集必出。个人还在期待着《天地创造》的续作呢。唯此游戏可能超越宫本大叔无敌的塞尔达。）

另外，请这篇文章的作者速与编辑部联系以便发放赠刊。

《ALPHA 外传》的一些感受

ALPHA 外传大家应该都通关了，不过在网上见到的言论来看似乎口碑并不太好。短，太短了，这恐怕是通关后的第一反应。只有45话（熟练度太低的话甚至只有43话），的确有些偏短。不过作为短期内制作出来的非正式作品，也有不少可取之处，当然缺点也多多。

首先是画面强化了。这和 ALPHA 相比有明显的提高，大部分画面都重新制作过。感觉上外传的动画质量又上了一个台阶，用色的柔和与动作的连贯性都有了较大的提高。这一点从大部分画面都体现出来，己方和敌方的攻击，回避时的动作都是以关节带动的方式，大大增强了真实感。以前的机器人是一大片色块做平动，现在无论是陶枪还是拔刀，都可以看到是以相应的关节带动整个身体的活动，很真实（比较而言），也很舒服。

然后是在提高画质的前提下反而读盘时间略有减少，这也是一大改进。不过打开战斗的话，每次攻击还是很费时间，所以恐怕每个人都是关着战斗画面的时候多。还有一个不太满意的地方是因为外传直接使用了 ALPHA 的引擎，所以闪避时的感觉和 ALPHA 一样，比较怪。大都是敌人的攻击到来的一瞬间突然移动一下，感觉不及 F 里面那种动态的闪躲来的自然。

第二，也是最主要的，战斗系统。这回的战斗系统是改变最大的一次，注意，是改变，而不是改善或者说改进。也许是几乎所有的玩家都觉得 ALPHA 的难度过于低下，所以眼镜厂用硬生生的方法将战斗系统拉向不利于玩家的方向。改变体现在多方面，其中有利也有弊，不过我觉得敝大于利。



▶难道说只要是出高达的游戏就能大卖？最强烈抗议眼镜厂这种冷饭不停炒的恶劣行为。

不管手段如何，结果是显而易见的，玩家玩得累多了。45话并不长，但是玩后的感受却很累，这并不是因为提高了战略性，增加了思考量，而是系统的变更引起的，我觉得这是外传最大的败笔。最后十来关敌人很多，而且增援是一批一批的来，在熟练度为高的时候敌人数目较 ALPHA 有过之，但是在中后期己方的战斗力大概只有 ALPHA 同时期的20%不到。不要怀疑，这是千真万确的。首先取消了双动，这就降低了整体战斗力50%以上，以前移动+Map 的战术不灵了；其次，外传中的伤害度计算公式中气力的影响达到了几乎可以忽略的地步，相反装甲的作用却有所加强，攻击50气力的机体和攻击150的气力的机体有时候伤害差别不到20%，机战的另一大特色被莫名其妙的抹消了；然后是精神力又大幅度弱化，这里的表现也是多方面的：平均精神力上限从 ALPHA 的240+减少到外传的平均190+，这是其一，取消了大激励，舍身，激斗等比较离谱的精神力，是为其二，魂的攻击力下降，乃三。从弱化精神力这一点来看我倒认为是好事情，因为增加了游戏平衡性。ALPHA 中由于那些变态精神而导致很多人过于强大，“一夫当关”或者“一击必杀”虽然爽快，但作为战棋来游戏看是不合适的。

又如，ALPHA 中一出场己方就先来三个大激励，再来三个颤栗，敌我力量差进一步拉大，使得本来就不平衡的游戏变的更加悬殊。现在不会了，起码敌我能在一个公平的环境下作战。“激励”只能对邻接的角色使用是一个重大改变，这使得很多武器的实用性骤然降低，变成鸡肋，这也要求玩家更能选择和取舍。“魂”的作用降低为2.5倍伤害，拉近了 REAL 和 SUPER 的差距，ALPHA 中 REAL 系实在是强的离谱了。



▲如今外传也已经出了，欢迎广大水壶脑袋的爱好者来信发表意见。

机师的成长也做了重大改变。这作中出现了“防御”的数值，同时射击，格斗，命中，回避，防御都会随着击坠数成长，听起来很不错，但是为了机师的成长，不可避免的要让击坠数集中到几个人身上，从而造成了专练某几个特定角色的情况。我也深受此影响（不过说不清是受益还是受害），举个例子，我的阿姆罗到最后射击270+，回避，命中都400+，接近上限了，别的几位强力 NT 也都击坠数100以上。

还有就是武器改造系统，我觉得不是太好。攻击力增加太少了，最初几级都是增加50点，和不该没什么区别，要改就要一次改满，改满也就增加1000来点攻击，打 HP 少的敌人不好精确控制 HP，打 HP 多的敌人又力不从心。我还是习惯武器一个一个的改。

地图单一也是外传的一大缺憾。整作中的宇宙关实在是太少了。最后十话完全没有宇宙关，这又让一些非常优秀，宇宙适应性 A，空陆为 B 的机体（比如0083中的那架红色 MA，NU GUNDAM 等）攻击力又打折扣，很郁闷。想想看，以阿姆罗270的射击，150的气力，NU 高达改满的浮游炮，加个魂，在 ALPHA 中最少能打50000，可是在外传里面只能打20000出头，真的很不爽。这次终于不能将 boss 一击必杀了，特别是后期的 boss，无论大小都几乎不可能一下作掉。取而代之的是每个 boss 都要来几次全回复，以显示和小兵的区别，把他打急了还要来个魂闪幸必加各种精神一起上，不过很可笑的是 boss 们在自己攻击的回合不用，只在我方攻击的时候用，于是用一个必闪骗掉以后继续打……

说了这么多，都是玩的时候一些零碎的感觉。最大的感受还是，外传并没有什么战略性可言，因为 MS 的机师们虽然被削弱了很多，但是他们强大的回避，射击，技量加上高达系超高的运动性和限界还是决定了他们是无敌的。我打的时候 ZII, SAZABI, HI NU 等等一个也没拿到，每次都上7个 NT，外加一堆会补给，激励，祝福，再动，期待的辅助角色，全是99级的人。可怜的敌人，包括最后的白河愁在内没见到有一个命中率在0以上的。我伤脑筋的事情在于怎么用幸运做掉本关的每一个敌人……最后发现剩了50万花不掉。

ps：音乐还是很出色，大部分没变，虽然像 ace attacker 这样好听的去掉几首，但是增加的 TA 和 X 的音乐都很不错。

PS2：私以为最华丽招式是 MK3 的“斩舰刀”，再加上那个 pilot 也够 cool……嘿嘿嘿嘿

AntiType·火焰女皇（focus）

时间：04.08 06:46

无厘头游戏直击

游戏无罪 恶搞有理

文/无厘头特约记者 SAYORANA、妃子笑

坂口博信是怎样被降职的?

——无厘头游戏直击

无厘头播音员SAYONARA:每个历史的瞬间都隐藏着不为人知的高度机密,让我们无情的揭开历史的遮羞布,《无厘头游戏直击》带你走进游戏业界背后的真实空间,还你历史的本来面目。

SAYONARA:大家好,又是我们的无厘头游戏直击的时间了,欢迎大家来到我们的演播现场,这次演播组给大家带来的讨论焦点是大名鼎鼎的SQUARE,大家都知道前两天SQUARE开掉了自己的王牌制作人坂口博信……噢,SORRY,是降职了不是开掉,不过大家知不知道这其中的真正内幕呢?SQUARE究竟是出于什么原因把自己的王牌制作人降职呢?俗话说得好当局者清旁观者迷,无厘头游戏直击将联系我们的驻外特约记者妃子笑同志为您独家报道坂口博信访谈录,真正的第一手人物专访!!本期问题欢迎大家拨打16897168竞猜,答案将在节目最后公布。好了,现在我们把画面转到外景。

SAYONARA:妃子笑,你能听得到吗?

妃子笑:听到了。

SAYONARA:你好,我现在在无厘头游戏直击现场,你现在是在SQUARE的公司总部吗?喂,你身边那个留两撇小胡子,长得鸡飞狗跳的家伙是谁呀?怎么一副民不聊生的嘴脸?是不是在日本泡沫经济崩溃以后剩下来的盲流啊??

妃子笑:靠,那就是坂口博信先生!!

SAYORANA:啊??我靠,我的偶像居然就长那个样子??那好,你开始吧!!坂口博信访谈录GO GO START!

坂口博信以下简称坂,采访人妃子笑简称妃

妃:坂口老兄,听说你不久前被降职了?

坂:不是听说,是真的。(无语)

妃:你去年不是获了好几个奖吗?应该很有人气的,怎么一下子……

坂:获了奖是名声在外,又不能当饭吃的,公司亏了,年终奖没的分,大家都吵着要找元凶,要拿个人开刷,那天打开"广场(SQUARE)"的OICQ发觉黑名单上有我,我就这样从好友名单上消失了。

妃:你觉得是你的错吗?

坂:是我的错。FF9发售前夕我请崛井雄二吃了一顿海鲜,他给我说了一些话,但我没听他的,现在悔之晚矣。

妃:能说说是什么话吗?

坂:这个……是这样的,他跟我说,老兄,看在这只龙虾的份上,小弟教你做游戏的道理吧,你太不懂人情世故了。我当时就想,不会吧,我请你来高级饭馆你还说我不懂?……

妃:(打断了他的话)版面所限,请入正题。

坂:(黯然)不应该做CG的……

妃:什么?!我没听错吧?你们的动画做的很棒啊!

坂:漂亮大家都知道,用钱多就只有我知道了。

妃:……

坂:崛井跟我打赌说FF卖不过DQ,我说怎么可能?我花了那么多的钱,他说不是这个啦……当初从6到7一举打破了二维世界的极限,精美绝伦的3DCG一夜间招来了无数的赞誉!于是我就乘胜追击,将CG发挥到极致——她就是8了,当时的情景……

妃:(递上一块纸巾)

坂:谁知道,8过后大家一提到FF就联想到世界顶尖水准的CG,以为每一款FF都能实现幻想,将CG推高一个全新的层次,皇天在上,这不是叫我去死么?……

妃:(第二块纸巾被抽出来)

坂:其实9的声色是绝不逊于8的,这已经是目前的世界水平了,但有些人看了就说我们不思进取,只会向观众抛媚眼。这怎么可能呢?我又没用美少女作幌子,又没搞脱衣大乱斗,这不明摆着塞死猫给我吃吗?更可笑的是由某国人所发明的所谓"游戏性"就叫我死的不明不白。

["游戏性"的威力确实杀人于无形,SAYONARA当场昏倒。]

妃:哪一国人?

坂:不清楚,不过我想要是在这混不下去的话,就到那里卖D版为生。(小心翼翼的)你可别告诉别人啊——听说那里地板合法!

妃:!!!!

[现场导演JOJO:喂,妃子笑,你给我注意坂口的说话,不要让他发表伤害我们民族感情的言论!!]

坂:唉,崛井老兄可真够厉害的,那个傻子似的主角被尊为英雄,那个野人似的王子竟也英明神武起来,就连那个村妇,也被喻为具有国际主义献身精神的女巾帼——最后还要被加上一条:有游戏性!我早知就跟他混了。(一脸怅然)

妃:什么叫"游戏性"?

坂:不知道,大概是指画面不好看,要练级练到变傻子的那类型吧。

妃:还有其他的不利因素吗?

坂:我想想,恩,好象现在流行一种"硬派"的说法,说我们的游戏不够"硬派"。

[无厘头直击现场一片惨叫:靠!又是硬派!!SAYONARA再度昏倒。]

妃:(双眼变成问号)什么?别故弄玄虚了,坂口老哥,什么"硬派""软派"啊?

坂:(双眼变成感叹号)我也不懂……我开始还以为跟动作生硬有关系呢!谁料又是新词。后来在一个破漏的小酒馆了遇到了大川功先生,又是我付的帐,经他云里雾里的一番指点,真叫小弟什么塞都开了!原来"硬派"是铁杆群发明的词,可以随便用!(说着神秘兮兮地拿出一本书给妃子笑看,书名《CROWD》,译"乌合之众")你看这段:"群体只知道简单而极端的感情,提供给他们的各种意见、想法和信念,他们或者全盘接受,或者一概拒绝,将其视为绝对真理或绝对谬误"!这就对了,只要你给他们灌输"硬派"的思想,自然而然的就成了真理,希特勒不也说过吗,谎言说过一百遍就变成真理。(说着这话时坂嘴显出一脸的狡颉和得意洋洋)不过前几天我又觉得大川的话有些不对。

[现场导演JOJO:妃子笑,再次提醒你注意坂口的言论,我们这个节目是提供给广大普通中国读者观看的,请不要让那个家伙说一些正常人听不懂的外星鸟语,OK?]

妃:(知道了知道了,不要再罗嗦了OK?)坂口先生,为什么你又觉得不对?变色龙都没你变的快?

坂:前几天大川忽然间就死掉了,在为他默哀的3秒钟里我忽然怀疑是不是他当时喝菠萝啤酒喝昏掉了把血脉硬化说成了硬派。

妃:时间关系,老兄你最后说说你对 FF 系列的期望吧!

坂:没有期望。

妃:?!

坂:如果可以的话,我宁愿从 7 开始将 3DCG 删掉,将 FF 完全做成 2D,不用主题曲,将音效改为 8 位机的嘟嘟嘟类型,最主要是将她做在任天堂或大川的机器里,让很多人都玩不到。这样相信能让玩家们觉得超尘脱俗,觉得游戏性十足,够硬派,能赚人热泪!——(自言自语)我这样辛辛苦苦又吃力不讨好,为甚呢? 现在,公司都把我给开掉了…………我,我的命好苦哇!!!!

妃:(第三块纸巾准时出场,然后面向镜头)…… 观众朋友,谈话到这里就结束了,原来坂口博信同志被降职的真实原因:居然是因为在游戏里做了太多的 CG!!呵呵,这个答案你有没有猜到呢? 观众朋友们,我们下次再见!!

SAYONARA:我靠!原来如此。CG 做得多居然也会下岗,这比上次的答案还要无厘头呀。历史的真相还真是销魂!!本次竞猜又是只有邮筒社社员全体猜中了,我靠,这帮家伙简直就不是人,这么邪乎的答案居然也能猜中。全都看 CG 看秀逗了吧。同上期一样,获奖同志每人可以获得邮筒社社长 JOJO 的亲笔签名一个,恭喜! 好,本次节目就到这里了!! 大家跟我一起来喊我们节目的口号:"恶搞恶搞,一个都不能少!"观众朋友们,下期再见!!

[片尾音乐:难忘今宵难忘今宵……青山在人不老……SAYONARA 和千里之外的妃子笑同志和坂口先生亲切挥手致意。礼花彩炮。JOJO 向现场观众发放签名。收到签名的观众纷纷呕吐。]

[工作人员字幕:现场导演:MADJOJO。摄像:星辰。策划:MADJOJO,SAYONARA,妃子笑。主持人兼茶水:SAYONARA。特约外派采访记者:妃子笑。本节目游通社版权所有,转录必究。]

公告:由于本期节目广告部已经放假,所以没有安排广告播出。特向广告客户和喜欢看广告的观众致歉!

阿尔法外传三人行

外传……怎么说它好呢? 感觉上不像是一部正统上的《机战》作品(madjojo:废话,人家都说了是外传!),可能是因为取消了主人公这一系统的关系吧,感觉上怪怪的。在战斗的时候都失去了练级的主要目标,那么些珍贵的 exp 要给谁啊? 真是头疼。战斗画面进一步的强化了,但在战略性上进一步的削弱,还是延续机动性好回避率高的 real 系先冲上去一顿狂轰滥炸,然后派破坏力高的 super 系加上"必中"一步步蹭到跟前扫尾……但愿下一部作品眼镜厂能够在战略性上加大些力度,要是做成像《星际争霸》那样就好了(madjojo:别理他,这个人已经疯了)……

——湖南长沙 天外天

JOJO:所有在括号里的说话都不是我说的。

盼星星盼月亮,终于拿到了这款《机战 ALPHA 外传》,不过不是在 3 月 29 号哦,而是在 3 月 28 号的大清早被 E. T 从床上拖起来告知已拿到此游戏,全公司震动,大家都丢下手上的活立刻投入到《机战 ALPHA 外传》的攻略中。(《樱花 3》被冷落了,可怜……)

PALADIN 一直在抢速度,保持着全公司最快的攻略速度。当 GAME 进行到一半的时候,不得不感叹了一句:"《机战》的确是越做越差了。"难度一降再降,取消了两次行动的设定,高达系大幅度弱化(别告诉你没看见 NEW 高达的对空是 B),BUG 一大堆……(以下省略数千字)

虽然这款游戏里毛病多多,但是在 PS 缺乏大作的现在,还是很值得你把时间"浪费"进去的。最后提醒一下大家,别修改,改了就没意思了。也别特意练角色的射击和格斗值,一款爱玩的游戏,还是难打一点感觉过瘾些,不是吗?

——编辑部 PALADIN

本次的作品玩家们对它可以说是褒贬不一,相对前作来说由于在系统上作了一些变化,所以刚玩时会有些许不习惯的感觉,其实,我们只要般它当成是前作的任务版就可以了。玩完整个游戏,对故事整个有一些了解之后,不禁对游戏产生一些疑问。第一:主人公去哪了?第二:毁灭人类真是白河愁的本意吗? 第三:AEGIS 计划只能保护地球吗? 那太阳系的其他行星怎么办? 就算太阳没事,那么其他行星肯定也会受到重创,到时失去空间重力平衡的地球会如何呢?难道这就是下一次大战的开始吗?

——石家庄 BOMBMAN

樱花三随便聊

对于期待很久的这部游戏来说,我在玩到之后唯一的感觉就是:感动!!结尾,洛贝利亚在给我的那封信中写道:"大神你才是世界上最厉害的盗贼,因为,你偷走了我的心……",多么直接的告白啊。这下我终于明白了一个道理——凡是摘下眼镜的都是美女!!

——编辑部 迷上眼镜少女的 CLOUD

樱大战 3 的情节设定非常出色,虽然还是和黑暗势力作斗争,但是故事的背景和前两代相比却有了很大的不同。不论大神和队员们的关系多么密切,他最后还是会离开巴黎返回日本的,也就是说,故事从一开始就注定了这是一个不完美的结局,因此在进行游戏时潜意识中会更加珍惜和队员们在一起的每一分钟,这和前代中大神有恃无恐的心理大有不同,毕竟带有悲剧色彩的结局才能把故事推向高潮。游戏的结局发生在火车站,这不正是意味着一个新故事的开始吗?

——上海 烦之又烦







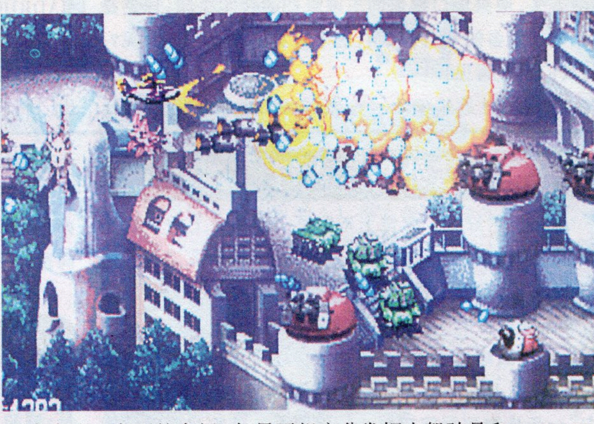






能源之岚

厂商:CAPCOM　协力开发厂商:彩京　类型:STG
媒体:CP-SYSTEM Ⅱ基板　发售日:4月下旬



CHARACTERS SELECT

本作的机体选择稍稍有些变化。你要根据人物来选择?还是根据性能来选择?

人物选择的预备知识

本作的人物选择稍稍有些变化,玩家要分别选择飞行员和GUNNER。

对应各飞行员和GUNNER们的战斗机本体GUN FLYER拥有着不同的移动速度和射击等性能。仔细考虑战斗机体和GUN FLEYER之间的相性之后再进行组合是相当重要的。

在后面,我们将向大家介绍各机体及GUN FLYER的性能,当然也会有一些机体的特点及辅助攻击的解释,对本作感兴趣的朋友仔细看看还是可以得到不少的帮助。另外游戏中也加入了好感度的设定,后面也会有这一方面的介绍,如果要想充分发挥出驾驶员和GUNNER的最强能力,就必须考虑到这次游戏加入的好感度的设定。好了,我们正式开始……

王者之书 THE BIBLE OF KINGS

□责编/DRAGON



驾驶员
林格



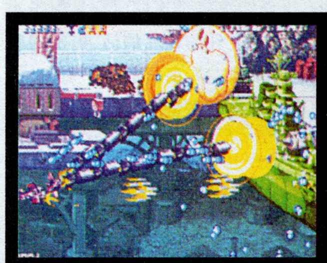
驾驶员
博鲁德

林格操纵的 GAMBLEB 是移动速度稍稍有些迟缓但却装备有宽幅度射击的机体。在威力持续增强到最强阶段的战斗模式时，它的攻击范围几乎能够覆盖全体画面。虽说宽幅射击＋适度的移动速度是一种很容易操作的机体，但是在 GUNNER 模式时的移动速度迟缓则是有必要注意的地方。

博鲁德驾驶的 MILITANT 是装备有幅度很窄的直线射击的机体。这种类型的机体能够用快速移动的移动速度来弥补射击幅度狭窄的不足。虽然这种类型的机体往往大多是面向上级玩家的，但是这部机体却不是。根据 GUNNER 模式的使用，它也能够充足对应出现在广阔范围内的敌人。

GUNNER SELECT

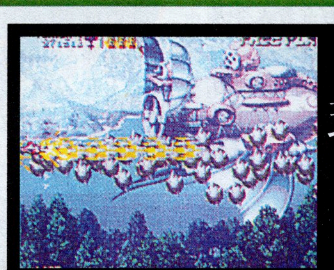
α式 GUN FLYER



α式 GUN FLYER 装备有命中敌人之后能够发生暴风的导弹。在考虑到它的弹道是直线型的事情之后，把它与装备有宽幅度射击的 GAMBLEB 组合在一起也许是最妥当的。如果列举它的弱点的话，那么在战斗模式时连射会稍稍缓慢恐怕是其中之一。

操纵员——琴

β式 GUN FLYER



β式 GUN FLYER 能够发射机雷。因为它的射击速度很快，连射也很有效，所以对那种耐久力很高的敌人有破坏力。威力增加，攻击范围也会变广，所以与 MILITANT 组合之后会在战斗模式时弥补 MILITANT 射击的不足。这是容易使用的 GUN FLYER。

操纵员——奈伊鲁

γ式 GUN FLYER



γ式 GUN FLYER 能够发射自动追尾敌人的归航导弹。即使在战斗模式时，目标锁定标记也会像在 GUNNER 模式中那样被表示出来，而导弹便会向着敌人的方向飞去。虽然基本上很容易操作，但是与α式一样，战斗模式时的连射性能稍稍有些慢。

操纵员——丽贝特

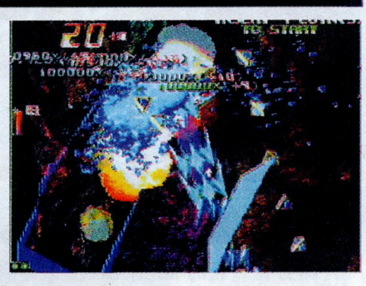
有关于游戏中的好感度系统

虽然目前一切都是推测，但是游戏参数中的活跃度恐怕会影响到得分情况，而安全度恐怕会影响到避弹的情况。最难以预想的就是好感度，在故事性方面，各人物之间好像存在着恋爱……飞行员和 GUNNER 之间的关系会根据飞行员的行动而发生变化，在打完一关的画面中，GUNNER 的脸会出现，而且她的表情会根据游戏内容而出现各种各样的表情变化。

飞行员和 GUNNER 之间应该存在着 6 种组合方式，这种组合方式中好像还隐藏着决定机体性能以上的意义，其中还好像存在着相性好坏这种东西，总之这是与好感度系统有着很大的关系。好感度系统到底能够给实质性的游戏内容带来什么样的影响，这一点现在还存在着许多谜团。也许只是打完游戏的演出，或者是……



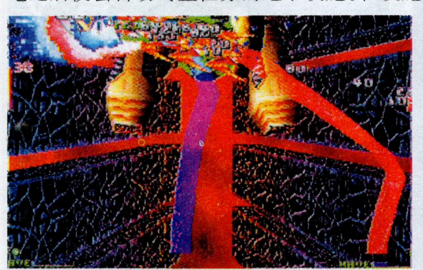




这里介绍给大家一部非常有意思的射击游戏，大家先看看故事情节——

公元3309年，地球……但是，别说人类的姿态了，就连过去曾为地球带来勃勃生机的动植物的姿态也已经不复存在了。由于800年前在世界各地爆发的母机电脑的突然的反乱，人类对电脑的世界大战爆发了。卸下自身生殖机能、连人口调节也依赖于母机电脑的人类面对那突然的反乱完全束手无策。反乱爆发的87年后，就迎来终战之时，地球已向一个机械化惑星转变。当最后的有机生命的反应消失之后，各地的母机电脑开始发展各自的思考回路。它们在电脑空间中虚构了一个又一个的世界，并且管理支配着各种系统和程序。

在被过去的人类称为亚洲的一处沙漠地带中存在着人类灭绝之后便会自动终止任务的地下设施。在设施的最深部存在着人类和母机电脑进行网络战中所使用过的攻击用电脑。虽说是在最深部，但是已经被尘土覆盖的、看起来已经完全停止机能的银白色巨体突然静悄悄的亮起了起动灯。这部攻击用电脑的最高责任便是要在死之前放出最后的程序。如果破坏并改正最大的母机电脑〈バティンボ〉的系统的话，那么便能够复活残存在其中的有机生命体繁殖系统和其程序。那个攻击・生命再生程序〈ベクタ〉开始静悄悄的侵入警戒宿敌——母机电脑……



怎么样，故事的设定的确是很有趣，另外本作是通过8方向操纵杆和3个按键来进行的普通射击游戏，而且是一部横画面纵向移动的射击游戏，采用了TAITO的最新系统基板“G－NET”。

从内容上来讲，它是一部通过“电脑网络”来打倒敌人的、感觉非常畅快的作品，玩家可以在其中品味到至今从未有过的爽快感。而且由于被称为“得分计算器”的新系统存在，所以游戏中不仅仅有正分，有时也会有负分出现，这也是一大特征之一。

下面我们来看看游戏中其它更有趣的设定资料——



攻击・生命再生程序。公元2582年被开发出的完全新式的程序语言，和至今的攻击程序完全不同的指令被组合在了这个ベクタ（这就是玩家在游戏中使用的机体）中。从基本上来讲，这个〈ベクタ〉是由2部分构成的，它们分别是能够进行自我行动和处理并让沉睡在母体电脑中的有机生命体生殖系统复活的主要程序部分，和为了对抗各地母体电脑的强力抗体菌苗而造的保护程序。





ベクタ的最大特点是能够在侵入的电脑空间内制造强大的力场，并且将自身置于其中，而且对于电脑一方的抗体菌苗有着极高的隐密性。这种力场不接受抗体菌苗之外的程序，并且能够自由的出入，所以能够在母体电脑对异质的东西毫无警戒的状态下自由高速的移动，从而能够将母体电脑的攻击系统全部消灭。

抗体菌苗进入这种力场之时才会发现这种力场并开始进行攻击，但是这时，ベクタ的主要程序将射出大量的病毒程序（这就是游戏中我方攻击的弹药），从而将抗体菌苗发出的攻击程序完全无效化，然后再给与其损伤。ベクタ根据这程保护程序的复合攻击便可以安全返回。

最后我们来了解一下这部射击游戏中的游戏设定——

主要射击

主要射击在持续按键的状态下便能够实现连射。而且射击水平分为全部4个阶段。如果取得了威力上升的物品的话，射击的威力便会上升。从第3阶段开始便能够发射左右扇状的保护射击，但如果只想集中正面攻击的话，那么只要连射按键就可以了。

攻击特技

如果画面下的GAUGE是充满的状态的话，那么便能够发动特技。从自机分离的翅膀能够破坏敌人和敌弹。在这个过程中，上下左右摆动操纵杆便可以增加连爆次数，效果时间也会增长。在特技发动的过程中及终了之后的一段时间内，自机处于完全无敌的状态。

炸弹

炸弹会以自机为中心按照圆形展开爆风。效果所及的范围只在爆风中，但在使用过程中，自机在一定时间内是无敌的。在初期状态时所装备的炸弹是2发，弹数会根据取得炸弹物品的数量而有所补充，最多能够装备有5发炸弹。

前面我们提到过本游戏中大大推翻常识的得分系统，在这里，我们将为大家介绍本作的得分系统。

本作的得分由位于画面两肋，被称为“得分计算器”的GAUGE来掌管。这个GAUGE的构造是这样的，当得到打倒敌人之后而出现的“得分物品”的话，那么将会得分，相反，如错过“得分物品”的话，那么将会减分。



特技积累的数值是成倍率的，它是根据在游戏中获得的得点而计算的。因此，GAUGE是正的时候，玩家便能够获得大量的数值。但是，GAUGE是负的时候……玩家在每次打倒和回收物品时，点数都应该会减少。



说到SNK这个公司大家自然会联想到“格斗之王”，正是因为这部作品在我国的风行才让SNK这个公司的名字在玩家中间“家喻户晓”。其实从业界现实的来看，SNK公司的成功与地位的维持应该归属于“饿狼传说”系列，客观的说如果没有“饿狼传说”系列的成功，就没有我们熟悉的SNK和大家热爱的“格斗之王”。毕竟“格斗之王”中的大部分超人气角色都是属于“饿狼传说”的，而SNK决定推出“格斗之王”也正是因为“饿狼传说”与“龙虎之拳”拥有相当大的FANS群体。

这次我们来回顾一下“饿狼传说”系列，这个系列中也有不少大家原先不了解的“玩意儿”……



THE KING OF FIGHTERS大会最早究竟是什么时候举办的

先让你猜！你就“敞开了”猜，你也猜不对！！

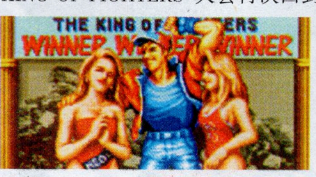
别看见了我在这段文章中配的图，就以为只要知道“饿狼传说”1代是什么时候的故事，就可以猜出大会举办的时间了！那我明白告诉你，“饿狼传说”最早的1代是1991年11月25日发售的，其实这样的话你也猜不对“THE KING OF FIGHTERS”大会最早是什么时候举办的……（义愤填膺的读者将吐沫横飞的DRAGON拖出去打……）







好了，好了，我就不在这里向大家卖关子了，让我们一起看看“饿狼传说”1代的故事背景吧：首次异种（好名字！异种用来比喻格斗之王中的角色真的太合适了）格斗大会“THE KING OF FIGHTERS”在美国的“南镇”举办，无数的格斗家各怀目的聚集在那里，而美国南镇的著名正义格斗家——杰夫·博加德是夺冠的大热门之一。可是在大会临近开幕的时候，杰夫·博加德突然被暗杀，经各方面调查没有得到任何的证据……10年后，每年1次的“THE KING OF FIGHTERS”大会再次回到美国南镇举办，在众多参赛者中有3个年轻人，他们是——特瑞·博加德、安迪·博加德和泰拳高手东丈，他们以参加格斗大会为掩饰而真正的目的是了结杰夫·博加德的暗杀事件。作为杰夫·博加德的养子，特瑞和安迪仿佛对父亲的死因有一定的了解……



这下大家清楚了，其实在SNK公司最早的设定中格斗之王的大会是为了“饿狼传说”而出现的，以后才将其送给了“THE KING OF FIGHTERS”。所以说真正的格斗之王大会是在1981年举办的！

最早的THE KING OF FIGHTERS大会的幕后BOSS

THE KING OF FIGHTERS大会一向都是被别人利用而达成某些目的的，可是在格斗之王中无论是鲁卡尔、大蛇一族还是NETST都不是以赚取大量金钱为最基本的目标，真想不通这是为什么。看看人家饿狼传说里的THE KING OF FIGHTERS大会，看看什么才是“取之有道”……

当我自己整理完“饿狼传说”1代的资料后，突然对吉斯·霍华德有一种如滔滔江水般的敬佩之情，人家才称得上真正的黑社会“老大”呢。



首先我们再从1代故事上入手，大家应该注意到了，从1981年开始举办的THE KING OF FIGHTERS在经历了10年时间后才出现“博加德兄弟乱入事件”，换句话说也就是这样的THE KING OF FIGHTERS已经举办了10年。我们来看看这10年的THE KING OF FIGHTERS的内幕——如果你进行饿狼传说1代的游戏，会在游戏的进程中有吉斯的画面与文字出现，当你击倒了3位选手时吉斯会夸奖你的武功还



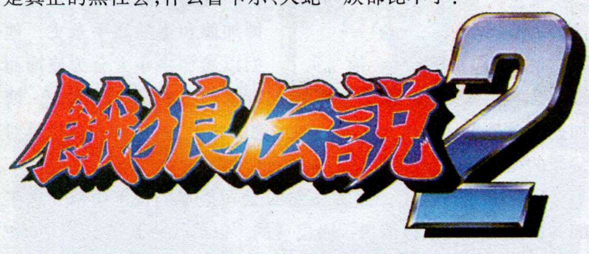






不错；击倒4位选手时他会要求手下收集你的资料；当第5位被你打倒后，他正好得到你的姓名以及所属队伍的其他选手的名称，于是博加德的姓让吉斯发现了问题；而你接近最后BOSS的阶段时(第7位选手被击倒)吉斯已经对自己的手下很不满意了，他问："下一回是谁出战？"手下回答："是莱汀！(就是那个胖子，在CAPCOM VS. SNK里也登场过的)"吉斯下令："告诉他！绝对不能输给杰夫的孩子！！"……

就到这里了，大家看明白了吗？从1981年开始的THE KING OF FIGHTERS大会就是由吉斯暗中控制的，他的控制范围甚至包括每一届参加决赛的成员。由此我们都可以怀疑就连1981年对杰夫·博加德的暗杀，也不光是因为他总是在南镇与吉斯的恶势力斗争，而是因为吉斯害怕他的实力会扰乱THE KING OF FIGHTERS大会(因为幕后控制的吉斯是不会参加大会的)。这才是真正的黑社会，什么鲁卡尔、大蛇一族都比不了！

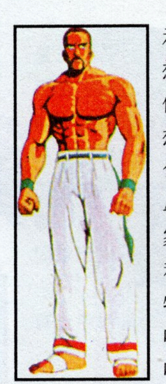


游戏结尾可以看到的特瑞休息时经常出现的酒吧

不知道大家注意过没有，在"饿狼传说"中，每当特瑞胜利以后，都会带不同的女孩子去一个酒吧坐坐。关于酒吧的位置我们不得而知，但是酒吧的老板确是大家应该知道的——理查德。



别问我那个人是谁，我想那些熟悉"饿狼传说"的玩家应该都有所了解，我现在给大家一个提示，饿狼传说的FANS们可以猜一猜——首先的提示是"酒吧"，这是很重要的提示，哪位角色在自己结尾的时候有酒吧出现；之后的提示是武功，哪位角色善于使用腿法；最后的提示为腿法中的动作，大家想想谁在用腿攻击的时候喜欢倒立……行了，我想大家都知道了，那个角色就是在"饿狼传说 REAL BOUT"中登场的腿法家鲍伯·威尔森，那么他和我在前面提到过的人物理查德有什么关系吗？答案是："您说能没有吗！"





其实只有玩过1代的朋友才见过理查德的战斗雄姿，在一代中他是作为对手登场的角色，而吉斯被消灭后他就退出格斗家的舞台，专心经营自己的酒吧。而我们在特瑞游戏结尾处见到的酒吧就是理查德的酒吧。前面提到的鲍伯·威尔森就是理查德的徒弟，熟悉"饿狼传说 REAL BOUT"的朋友一定记得在鲍伯·威尔森的场地上背景画面中站着的鲍伯·威尔森的老师就是理查德！



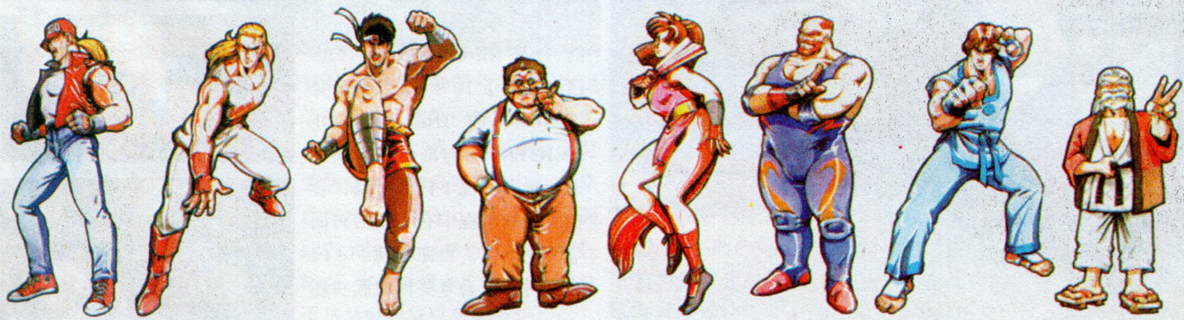
你们想知道格斗之王惯例的真正出处吗？



大家对格斗之王的故事都熟悉得不能再熟悉了吧？我们先来熟悉一下格斗之王故事中的老套路。每次故事的开始都是说什么自从上回格斗之王大会之后世界一片平静，这时候突然所有的格斗家都收到了新一届格斗之王大会的招待信，那么这次大会是由谁来举办的呢？最后，大家还是带着疑问来参加这次主持者不明的大会……这算是格斗之王的老套路了吧，那么我们来看看这一套路的出处——

饿狼传说2故事背景如下：博加德兄弟消灭吉斯以后，为美国的南镇赢来了和平，随后两兄弟分别开始自己的修行。特瑞继续他自己的流浪生涯，而安迪则去寻找日本的忍术高手去学习，泰拳高手东丈暂时与他们分开……大家都没有想到，在1992年年底，所有的格斗家都收到了THE KING OF FIGHTERS格斗大会的招待信，在吉斯被消灭以后还有谁愿意举办呢？所有的格斗家带着疑问都来参加这次格斗大会……

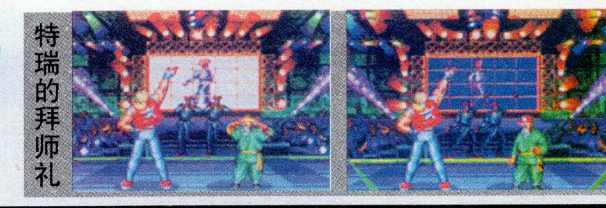
服了吧！我真的佩服那些SNK公司故事的撰写人员，从1992年开始到2000年，每年一次都是这样的套路！！看来他们对工作还真的尽心尽力呢！！！



娱乐——组合画面推荐

这是新推出的形式，我本人觉得还是比较有趣的，大家可以看看，权作休闲之用！当然，这些画面都是从游戏中截取的，没有使用过图片修理的工具。

特瑞的拜师礼



烧饼手裹剑·返

日下乱·牡丹

变脸神功

真·龙卷上勾拳

西班牙暗杀剑

精神控制

西班牙斗牛

惊声尖叫

网站推荐——EMU－ZONE


EMU－ZONE 首页

提起模拟器这个名字，不舍得花钱买游戏主机而且家中有一台说得过去的电脑的玩家一定非常熟悉了。近年来，随着人们对模拟器的了解和其技术的成熟，这类网站的访问者数量呈现出迅猛的增长态势，世界著名的模拟器界门户站 retrogames 的访问人数已经超过 2100 万！人们对模拟器类网站的热衷程度让许多精心制作的金融娱乐专业网站都自叹弗如。基于这样的现状，现在的模拟器站点不断增多。在中国大陆范围内，因为种种原因老牌模拟器网站残留下来的已经是很少很少了，就算能够残留下来的也变得非常萧条了，新生的模拟器网站能做的成熟的也非常少。EMU－ZONE 则是新生模拟器网站的后起之秀，新闻推出速度快，也能及时提供新的模拟器游戏信息和模拟器下载。

EMU－ZONE（以下简称 EZ）的永久域名为 HTTP://LONE2.YEAH.NET。建站于 1999 年 6 月 24 日，建站的时候只有 Lone2、天魔、ENCHANTER 三个人，最初的网站只有模拟器新闻，模拟器下载，模拟器的 ROM，模拟器周边等栏目。虽然当时来说内容算是比较丰富了，但是所有新网站所面临的一个最大问题就是－－不管内容有多好没有人访问都是白搭，再加上那段时间又正是模拟器界的困难时期。站员们以一切以网友为第一位，为广大网民提供最新最及时的模拟器新闻动态及模拟器游戏为思想，不懈的努力更新网站内容来为网民提供服务，使 EZ 初具规模也迎来了 EZ 的改版。每一次改版后的 EZ 都增加了新成员，加入了新的栏目、专区，并依然坚持着他们为网友服务的思想。到现在为止网站总共经过 4 次重要改版，日访问量最高达 10 万，除了以前的保留栏目还设有特色专区和下载专区，每一位成员都认真的做好更新和上传工作，使得 EZ 现已成为国内最著名模拟器界门户站。

长期以来，EZ 持之以恒地保持着极高的更新频率与内容，从来未间断。EZ 每天平均更新次数达到 4 至 5 次，高峰时甚至达到十余次之多，这样的更新频率都是国内同类网站中罕见的。由于时差的原因，许多国外的新闻都发布在深夜，但成员们不辞辛苦，让广大网友们每天早晨到来时都会第一时间获得最新的消息，紧跟住模拟器世界的发展步伐，令模拟器的爱好者们不必去大海捞针就可以获得全面的信息。

作为一个特点鲜明的网站，EZ 拥有大量高水平专业编辑制作人员。他们有的具有深厚的模拟器知识和实践能力，有的对游戏业界的动态十分熟悉，还有善于驾驭文字的编辑人员，以及精于翻译整理外文信息的高手。更令人高兴的是 EZ 平易近人的信息吸纳方式，使得广大的网友可以参与网站的制作。EZ 许多的独家信息、测试资料、汉化模拟器软件等都是 EZ 普通网友提供的，这相当于给 EZ 提供了潜力巨大、人数众多的作者群。另外由于 EZ 影响较大，其他一些模拟器网站的站长也乐于把自己的资料提供给 EZ 发布，大大丰富了 EZ 的内容。有了这些因素，EZ 才可以保证其内容在各方面一直处于较高的水准。

为了使 EZ 具有自己的特色，EZ 靠着大量的原创内容作到了对于一般的新闻 EZ 并非简单的重复，还经常加入自己的评论观点和预测（事实上这些预测后来大都被证明是正确的）。对于一般网友不熟悉的专业内容或新出现的模拟器等，EZ 也会作以简单的介绍，力求方便大家。EZ 的模拟器周记栏目是国内最具专业水准的回顾与评论栏目，特邀模拟器界资深人士主持，深受发烧级模拟器爱好者好评。在"失落的名作"专区你会意外的发现失去多年的儿时回忆。模拟器教学、测试专区、模拟器周边等栏目包括着容量巨大的原创资料，具有很高的参考与实用价值。

在 EZ 有一种国内个人网站中很少见的一种合作形式。一些非模拟器期主题的外延专区凭借 EZ 的影响发展起来，如漫画专区、影音专区、战神专区、图片 CG 专区、DDR 音乐专区等，其中漫画专区、战神专区等发展至今都取得了相当大的成功，而漫画专区更有着不逊色于主站的日访问量。这样的方式对于扩大访问者范围十分有利。

EZ 与国外的著名的模拟器站点 retrogames、emuhq、wwemu、rcroms、romhq、aceroms 等都有很好的关系，经常可以获得珍贵的第一手资料。EZ 的努力和影响也同样引起了国外同行的注意，他们有时也会转载 EZ 发布的独家消息。EZ 同部分模拟器的作者、ROM DUMPER 组织也有一定接触。EZ 和国内同类站点的关系也比较好，经常互通有无，遇到那些站有优秀的信息，也义务给他们做宣传。并在业界也获得了很高的评价，新浪、中华网等大型站点都曾把 EZ 作为模拟器优先推荐站点；EZ 先后和新浪、中华网、星云网、网大等许多网站进行过愉快的合作，在此方面经验丰富。



战神专区首页

在广大网友的支持下，在站长们辛勤的努力下，相信 EZ 会做得更好，我们相信他们的标题：Make your emulation EZ(easy)！

本文感谢 EZ 的 LONE2、天魔、COTOLO、WDPQU 提供重要资料。

责任编辑/KYOUI

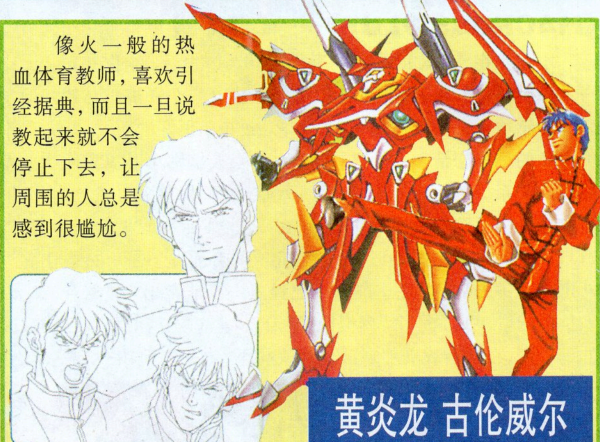


laser 的口水话——写这段话的时候困得一塌糊涂，是因为前几个晚上干脆就没有睡好过。游戏部的几个人玩游戏写攻略每天都要忙到两点多（最近值得玩的游戏好多），相比之下，倒是动漫部的 jedi 闲得轻松一些了。不过我们是不会给他舒舒服服一觉到天亮的机会的，在累得摇摇晃晃上床之前，也要先折磨 jedi 一下，大家有难同当嘛：）搞得每天上午一寝室的人都精神恍惚，两眼迷茫。呵呵，太好玩了。

由于最近的好游戏很多，杂志的页数又很有限，没办法，为了先让大家看到新出炉的攻略，只好让没有什么时效性的《漫园》让让路了。页数一下子从 8 页减到 4 页，内容安排上的确让 laser 很费了一番脑筋。真人版广告有读者来信说太小看不清楚，只好把它砍掉了，到以后有机会出个专题吧，laser 本人认为还是蛮有欣赏性的。四格由于和它是在一页上的，也惨遭株连。游民画廊方面缩减到一页，只好在来稿的数目上有所补偿。原画和手办欣赏都紧跟形势，介绍的是《机战 α 外传》里面的人物和机体，希望大家看得很过瘾。







像火一般的热血体育教师，喜欢引经据典，而且一旦说教起来就不会停止下去，让周围的人总是感到很尴尬。

黄炎龙 古伦威尔

超级机器人大战系列原创作品《魔装机神》角色设定大公开

具有正义感的主人公，干什么事情不经过大脑，但是在真正遇到困难的时候总是挺身而出。另外，他又是一个极度的路痴，总是找不到该去的目的地。



安藤正树 塞巴斯塔

喜欢看古装片和相声的可爱小姑娘，特别的爱好不合时宜的笑话总是让周围的人陷入困惑之中。在合气道方面有很高的造诣。



贵家零 查姆吉特









很有知识的冷静的大姐姐，总是以安藤正树的姐姐自居，是四个魔装机神操作者中最为重要的一员。不过，她做出来的饭菜只有自己才能够吃进嘴去。

迪蒂 卡迪斯

DC 的创造者比安博士的女儿，喜欢听别人奉称自己，对自己喜欢的正树穷追猛打。

琉妮

完全追求自由的神秘男子，是兰古兰的第三位王位继承者，与破坏神波尔库鲁斯订下了契约。



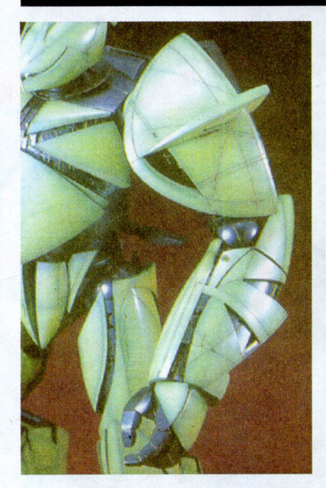
白河愁

首办欣赏 ShouBan ShouBan

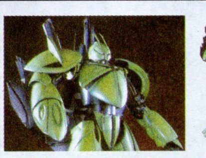
估计大家在拿到这期杂志的时候，还在为《机战 α 外传》艰苦奋战吧。这期介绍的首办就是让大家深恶欲绝的机体——TURN X，虽然它没有最终 BOSS 那样强，但是也够让大家烦一阵了吧。这款出自《TURN ∀高达》的机体，在 laser 的眼里，简直是太……太丑陋了，虽然 JEDI 和 CARL 都说《TURN ∀高达》是剧情最好的一部高达，但是 25CD 的大容量，laser 是绝对不会轻易去碰的。



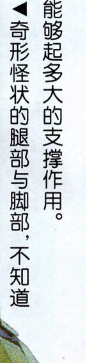
▲TURN X 的全身像，在日本首办制作高手的精心处理之下，倒也显得威风凛凛。



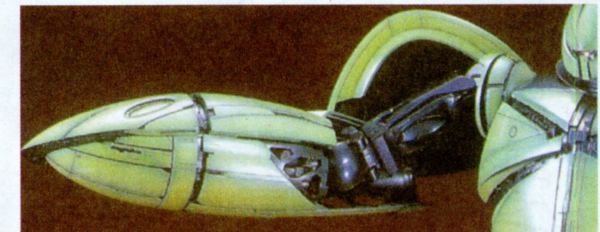
▲胸前的痕迹据说是以前被 TURN ∀留下的伤痕。

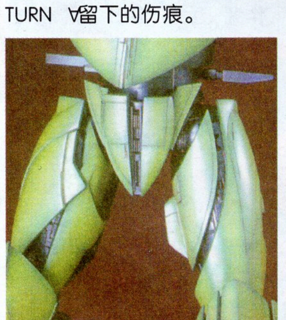




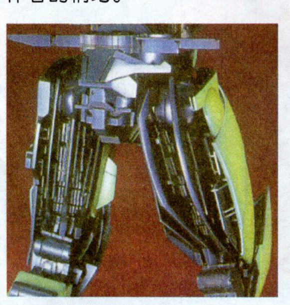


◀奇形怪状的腿部与脚部，不知道能够起多大的支撑作用。





▼从各个细节上可以看出制作者的精巧。









游民画廊

GAMER'S GALLERY



《SNK VS CAPCOM》——哈哈哈，laser 看到这幅画稿的时候差点没笑破了肚皮，真没有想到有人可以将《SNK VS CAPCOM》这个经典的格斗游戏演绎成这个样子。很喜欢作者这种大胆夸张的画风，也很佩服作者这种天马行空的想象。在上色的方面再处理的仔细一些就更完美了。

作者/黄小虎　广西省百色市

《来，喝口》——浓眉大眼的霸王丸，眉清目秀的幻十郎，完全没有了战场上的彪悍，勇猛之气，树林下的温馨小品让人看的心里面舒服得很。这可能是师兄弟两个还没有反目之前吧。色彩运用得不错，但在衣服的褶皱上处理得不好。两个人的头发的光泽感也不是很理想。

作者/樱影　广西省桂林市



《JIN. 1ST》——laser 再一次的感到自己的贫乏了，将这幅画稿翻过来掉过去看了好几遍，也没有弄清楚到底是出自哪个游戏。难道是漫画中的人物？看来看去也不是很像……算了算了，头疼。站在后面端着枪的少女，姿势和神态处理得很传神，抢了不少的镜。

作者/金隽　江苏省常州市

《Magic fencer of HAWE》——本期画廊最出色的一幅作品，虽然是黑白稿，但在整体感的把握和细节的描绘上都具有专业水准，而且 laser 也很欣赏这种淡淡的水墨上色。记得下次再投一些更出色的作品吧！

作者/魔童　广东省升平市





《魔卡少女樱》——可做掌中舞的娇小少女，站在花丛间可爱的笑着，再配上满天飘飞的丝带……laser 都快要晕了。两个人在头发的光泽度处理上显得不太好，大道寺知寺的头发上色更是深了一些，让人看不清线条。另外翅膀的透明感也没有体现出来。

作者/陈娓宝　厦门市乐山中学



DO YOU REMEBER LOVE——记《MACROSS》(上)

好久了，记不清是小学还是初中，只是记得放了学就不管不顾地疯跑回家，脸也不洗，衣服也不脱，就坐在电视前目不转睛地看《MACROSS》，那时候的名字，叫做《太空堡垒》。剧情方面到了现在忘得一干二净，只是还隐隐约约地记得那时候的那份狂热，那份执著。然后自己就又长大了一些，从别人手里面高价买来了《可曾记得爱》，一下午加一晚上翻来复去看了好几遍，被曲折的剧情，优美的插曲感动得一塌糊涂。于是就不可避免的患上了《MACROSS》收集症，所有有关《MACROSS》的动画，漫画，游戏，只要被自己看到了，千方百计绞尽脑汁直到弄到手里才甘心。再然后就慢慢的变得忙起来了，一些生活上的俗事不可避免的缠上身来，慢慢的就把曾经深爱过的《MACROSS》淡忘了。

一天，毫无目的地在电子大世界（我们那里最大的光碟贩卖市场）里面闲逛，忽然间就发现了2CD装的《MACROSS》TV版(RM)。心里面好像被什么东西撞了一下，隐隐作痛。于是慌慌张张地掏钱买了下来，连价都忘了还。跑回家，脸也不洗，衣服也不脱，就坐在电脑前目不转睛地看，仿佛又回到了小学或初中时的自己。十几年前的那份热血，那份激情，那一个盈盈浅笑，那一个珠泪欲滴，居然还可以把自己深深地感动了，我下意识地揉了揉眼睛，笑了。

DO YOU REMEBER LOVE，我又记起了那份至爱，你呢？

动画的 MACROSS

《MACROSS》TV 版

剧情方面就不用我在这里卖弄了，因为大致上的故事每一个热爱动画的人都应该耳熟能详了吧。在这版《MACROSS》里面最吸引人的就是一条辉、林明美、早濑未莎之间曲折动人的三角恋情，而且壮观宏大的宇宙战争更是让无数人痴迷与此。可以三段变形的VF战机在本作正式登场，掀起了一股直到现在仍未消减的变形战机热潮。总而言之，本作为以后的《MACROSS》系列各作的剧情安排和机械设计打下了坚实的基础。







《MACROSS——可曾记得爱》 电影版

在剧情方面，是脱胎于TV版的另一个故事，在一开始，MACROSS已经在宇宙中做着漫长的星际旅行了。从题目中也能看出来，本作主要也是在描写关于战争中爱的故事，看过TV版再来体会这一段说不出滋味的三角恋爱，心中会有一种别样的感动。仍是美树本晴彦负责的人物设计和宫武一贵负责的机械设计，让人大呼过瘾。而仍由饭岛真理小姐深情演绎的几首插曲，特别是那一首《DO YOU REMEBER LOVE》，听得无数FANS如痴如醉。





《MACROSS》Flash Back 2012——MUSIC CLIP

这是在电影版《可曾记得爱》上映之后推出的一张MUSIC CLIP，在这张作品中，收录了一些林明美的MUSIC VIDEO，歌曲依然是由饭岛真理小姐演唱的，这恐怕是本作的最大卖点。此外，在结尾时由饭岛真理和藤原诚合唱的"RUNNER"是一个特别的版本，除了在以后的3CD BOX SET之外，只有在本作中才有收录，所以可以说的上是尤为珍贵。除了歌曲之外，在"Flash Back 2012"中还可以看到VF-4和新MACROSS号首次曝光。不过，新的MACROSS号的设计方案在日后并没有得到采用，与之相反的是VF-4的设计大受赞扬，更是多次被制成首办发售。

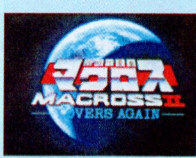






《MACROSS Ⅱ LOVERS AGAIN》——OVA 版

在本作中，男主角居然不是一名战斗机机师，而是一名记者！真的是太让大家感到意外的设定了。主角神崎是一个名不见经传的记者，一直想着可以在一夜之间成为天下闻名的人物，而达到这个目的的最佳途径就是报道一些不为人知的"丑闻"。就是这样的想法，让他陷入了极大危机中，而正是在这个危机当中使他认识了来自天顶星的"歌姬"……在本作中，也发生了让大家最不愿看到的一幕——在故事的最后，曾经载过无数的希望和梦想，已经成为传奇的MACROSS号在一声震耳欲聋的爆炸声中，灰飞烟灭……



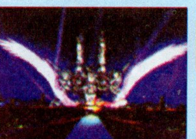




《MACROSS PLUS》——OVA 版

本作是在《MACROSS——可曾记得爱》之后，制作素质被大家一致称赞的一款作品，主要的剧情是围绕着三个青梅竹马的好朋友之间的感情纠葛。依沙姆、加鲁多、美欧三个很好的朋友，陷入了不可避免的三角恋情中，虽然是这样，三个人也都小心翼翼地维持着朋友的关系。然而在一次意外之后，依沙姆、加鲁多变成了仇敌，而美欧也失去了踪影。在七年之后，在一次VF-21试验飞行中，依沙姆与加鲁多再一次地相遇了，虽然此次的会面并不是那么愉快。另外也传来了美欧的消息，她现在已经是一个非常出名的经纪人，而她负责的歌手则是一个"模拟偶像"爱玻。陷在感情漩涡中不能自拔的三个人，在命运或偶然或故意的安排下，再一次聚在一起……







《MACROSS 7》——TV + OVA 版

在总体上说是比较令人失望的一作，故事的主线交待的非常不清，倒是在本作中出场的战机由于是《PLUS》的后继机种，华丽精彩的演出吸引了大多数FANS的目光。男主角是MACROSS号上最受欢迎的摇滚乐队"火焰炸弹"的主唱，而女主人公则是在TV版中就有出场的人气角色天才机师麦克斯与米莉娅的第七个孩子……





未完待续

责编/laser

EMU 在梦想开始的地方

一款功能强大的PS模拟器——ePSXe

说起PS模拟器后起之秀－－ePSXe，除了倒霉的PALADIN和没有好的显卡的人以外，可以说是远近闻名、家喻户晓了。（Kyoui被PALADIN狂扁中……）这个模拟器不但支持PS游戏的XA、STR音频、动画播放，还能够直接读取PS游戏光盘的镜像文件来进行游戏，能够使用几乎所有PS模拟器的记忆卡文件，它最大的优点就是能够使用IMPACT和PSEMU的图像插件。不过最麻烦的也是插件的选择和使用。下面呢，我就来给大家详细讲解一下这个模拟器的使用方法。

模拟器的基本情况：
名称：ePSXe
最初版本：2000年10月14日
最低配置：奔腾200 MMX，32MB内存，一块好一点的显卡
推荐配置：奔腾2 450或更好，128MB内存，一块主流显卡
最新版本：1.2.0（2001年3月7日）
运行平台：WIN9X/WIN2000

我们先要下载这个模拟器，解开压缩，将PS的BIOS复制到bios目录，cheats目录存放的是游戏的金手指（ePSXe使用的是自己的金手指码，如果大家想使用通用PS金手指码，大家可以使用PS模拟器金手指工具－－PEC），docs目录里面放的是模拟器的具体使用方法，memcards目录用来存放记忆卡文件，plugins用来存放显卡、光驱、声音的插件，snap用来存放截图，sstates用来存放随时储存的PS游戏记忆（ePSXe专用）。

下面呢我们来点击ePSXe。exe运行这个模拟器。这时候大家会看到程序打开了两个窗口一个大的一个小的……（PALADIN：靠，你小子哄小孩呢。Kyoui被PALADIN拖出编辑部“真人块打”……之后Kyoui伤痕累累地慢慢爬回自己的电脑旁）主窗口有5个主选项它们分别是：File（文件），Run（运行），Config（配置），Options（选项），Cheat（金手指），Help（帮助）。

File选项中包括Run CDROM（从光驱中运行游戏），Run ISO（运行PS光盘镜像文件），Run PS－EXE（运行PS游戏EXE文件），Run BIOS（运行PS的BIOS程序），Change Disc（换盘，里面包括CDROM光盘和ISO镜像文件两个选项），Exit（退出）。

Run选项包括Continue（继续，运行PS游戏的时候按ESC中断后使用这个选项继续运行），Reset（复位，用来重新启动PS游戏），Save State（随时储存PS游戏记忆），Load State（读取随时储存的PS游戏记忆）。

Config选项是这个模拟器最重要的部分。首先我们来说Video选项，先选择一个合适的显卡插件，然后点击Configure来设定显卡选项，大多数插件是不具备Test功能的。Sound选项用来选择声音插件，同样选择好一个声音插件后点击Configure来设定声音选项，声音附加选项有：Enable Sound（打开声音），Enable CDDA Sound（打开CDROM声音），Enable XA Sound（打开XA音频，在播放动画的时候出声），Enable XA Read（读取XA音频，让XA音频出声），Enable SPU IRQ Hack（打开声音处理中断选项，大部分游戏不需要打开，运行某些游戏必须打开）。BIOS（选择PS BIOS，按照自己需要选择PS不同型号的BIOS）。MDEC（设定PS动画解码，里面的选项最好打开）。Memcards（选择记忆卡）。Game Pad（设定1P、2P手柄）。

Options选项包括：SIO irq always enabled（始终打开串行输入输出设备中断），Country（选择游戏制式，最好让模拟器自己选择）。

Cheat选项中只有Edit Cheat Codes（编辑金手指码）一个选项，在Address中添入地址，Value中加入数值后点击Add就可以使用了，不过这个功能不能使用PS通用金手指密码。

Help中提供了一些在线帮助的功能，只需要选择相应的选项就可以连接到相应的网站。

想要PS游戏有出色的画面效果就要选择好显卡插件，Pete系列插件主要是为了TNT、GeForce系列显卡开发的，其他种类的显卡也能够使用，不过可能出现少许的贴图错误。选择一个Pete's D3D插件点击Configure后会出现以下选项：

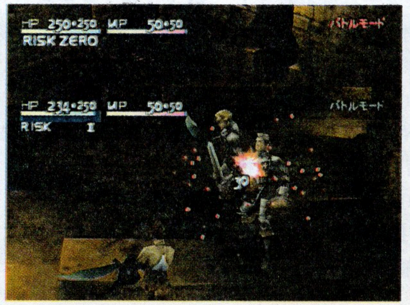
Select Device（选择显示设备，如果你只有一块显卡你就只有“主显示驱动程序”可以选择）；里面还包括Fullscreen flipping（全屏浮点运算）和Adjust gamma（调节gamma值，只有全屏模式可以使用）还有调节画面明暗度。下面一项是解析度选项，可以用来调节解析度和同显色数。再下面是贴图选项，这里面有专门对应《龙战士3》的选项，玩这个游戏的时候记得要打开呀。后面是帧选项和高级选项，大家按照自己的显卡能力自己设定一下吧。最后是默认设定，这里提供了“快”和“好”两种设定，懒得一项一项去选的人就可以直接选择一个设定。Pete's OpenGL设定和D3D设定差不多，这里就不再多说了。

Pete Soft插件是为了没有好的显卡的朋友们设计的，它的作用是把图形处理交给CPU来处理，也就是我们常说的软贴图，不过这样一来CPU不好的机器的游戏速度会非常的慢，而且画面非常粗糙。这里可选的选项也不是很多，也有专门对应个别游戏的选项。（Kyoui：唉……多体贴的插件，单位的大多数机器都要选这个来玩模拟器，残念呀……）

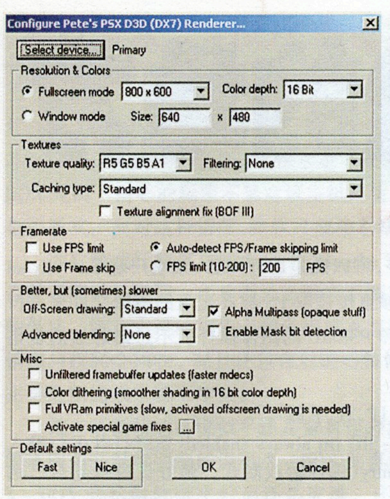
除此之外，老牌软贴图插件Kazzuya Software Rendering Driver也应是首选设备，还有3DFX显卡的专用插件Lewpy's 3dfx/Glide和IMPACT自带的Glide、OpenGL、D3D显示卡插件也很出色，配置起来比较简单，这里就不多说了。

接下来我来说说声音插件，声音插件我推荐大家使用ePSXe自带的声音插件ePSXe SPU core系列插件，它不需要繁琐的配置，而且声音效果非常好。其次呢，Pete's MIDAS Audio Driver系列插件也非常出色，主要因为它带有更细致的选项，能够充分发挥你的声卡机能。









最后，我来说说 ePSXe 的快捷键，和启动选项。

快捷键：

F1 – 随时储存 PS 游戏记忆在当前选择的区里

F2 – 增加记忆区（最大 5）

F3 – 读取随时储存的 PS 游戏记忆在当前选择的区里

F4 – 打开/关闭串行输入输出设备中断

F5 – 锁定数码手柄/特殊手柄

F6 – 打开/关闭读取 XA 音频

F7 – 打开 Chrono Cross 金手指功能

F8 – 截图放到 snap 目录下

特殊手柄指：Analog 手柄，带有 mouse T1 的 Analog pad，带有 mouse T2 的 Analog pad，鼠标。

启动选项：

格式：epsxe［选项］［psx – exe 文件］

选项：

– lib：读取 libps。exe，在运行部分 DEMO 的时候所必须。当然，你必须有 libps。exe 在 ePSXe 的目录下。

– nocd：不模拟 CD – ROM。（不要使用～！）

– nosound：关掉声音输出。

– xasound：打开 XA 音频

– xaread：打开 XA 音频。

– noaudiocd：关掉 CDDA 声音。

– forcespu：强制打开声音处理中断选项。

– cdslow/ – cdfast：选择 CD – ROM 模拟方式，默认为慢。

– cdtiming：打开 CD – ROM 调速，有些游戏是必需的。（例如：生化危机 2）

– cdrom <盘标>：选择光驱

– forcepad：强制打开手柄中断。

– nomemcard：关闭记忆卡模拟。

– nogui：关掉图像界面。

– mouse：打开 PS 鼠标模拟。

– analog：打开 Analog 模拟。

– nomdec：关闭动画模拟。

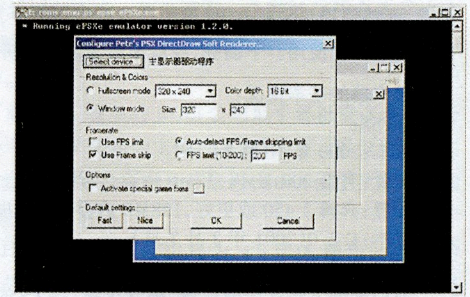
– f：加快 CD – ROM 读取

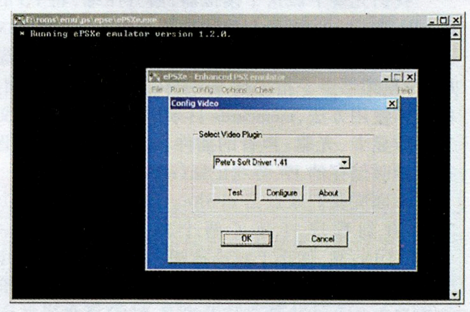
– loadbin <文件名>：读取光盘镜像文件。

– loadcheat <文件名>：读取金手指文件。

– loadmemc0 <文件名> / – loadmemc1 <文件名>：读取记忆卡文件。

——KYOUI





上一期 PALADIN 的那篇《模拟器漫谈》由于只局限于 SFC 和 PS 模拟器的介绍，被许多模拟器达人来信狠 K 了一顿，特隆重推荐这篇由不愿意刊登自己真实姓名的紫电青霜君带来的"大作"……（鼓掌……）

模拟器之超级游戏机

一直以来 PC 玩家和 TV 玩家似乎是两大派系，水火不容，而模拟器的出现完全改变了一切，PC 玩家可轻松玩各种游戏，让 TV 玩家垂涎三尺，现在就请大家一起打造超级游戏机，因为我们的目标是——玩遍所有游戏！

做为一切的基础，PC 的配置不容忽视，否则不能流畅运行游戏，因为模拟器对硬件要求还是很严格的，准备升级或购买 PC 的玩家更应多多参考！首先是 CPU，它的发展确实太快了，摩尔定律似乎也要改改了！PⅢ、赛扬 2、钻龙、雷鸟都可以，主频最好在 600 以上，不过在下希望您选英特尔的，好多模拟器为它专门做过优化，内存简直太重要了，宁可 CPU 主频低一点也不能亏了内存，而内存现在便宜的和豆腐一样，256M 才 600 多元，您至少也要 128M，游戏时的感觉明显不一样，如果你和我一样有收集游戏的嗜好，我建议您买个 30G 以上的硬盘，7200 转这非常重要！然后是一块必不可少的 3D 加速上学，TNT2 就得，推荐用 GEFORCE2MX 超值享受，再贵的不划算！最后你需要的就是手柄和摇杆，大手系列十分不错，价格便宜，手感好，而且可以模拟键盘，一键必杀，用后方知爽！PS 手柄有很好的手感，买个或做个转接头就能用，如果你和我一样发烧就去买个振动和摇杆，其它配置全凭自己喜好，这就是我们的物质基础了！（PALADIN 语：哥们，你不要吓坏了大家啊。好多人都是以前装的机器，要是只有块 64M 的内存，TNT 的显卡，赛扬 500 的 CPU，就像我家那台，那不心里都开始犯嘀咕了？如果配置还要低一点……其实不一定非要装台配置那么高的机器啊，只要能跑得起来不就可以了？就像我那台。嘻嘻～～）

现在有好多模拟器光能看不中用，下面我为大家一一推荐，瞧仔细了！

家用机

FC：这是大家最熟悉的了，虽然时过近迁，但还是值得我们回味的，SMYNES，这是号称最强的 FC 模拟器，和主机一样没什么好说的！向大家推荐的是一款中国人自己的模拟器——DREAMNES。ROM 大百科包含了好多游戏的介绍和秘技，你也可以自己增加，运行效果也是相当不错的，唯一遗憾的是不能用同一种方式输入，也就是 1P、2P 不能同时使用键盘或手柄！我非常喜欢即时存取功能，我就是用这个功能一条命打通赤色要塞！游戏 ROM 可从网上下或买地板。完全收藏 D 计划之红白飞船——非常全面 1CD。

PCE：虽然游戏不是很多，但有许多精品，MAGIC、ERGINE 已经很完美，我没见过地板，只有从网上下了。

MD：相信国内玩家对 MD 有深厚感情，SFC 虽好，但大量 RPG 由于语言不通让人望而却步，而 MD 因大量动作游戏借机倍受青睐，GENS 应该是目前最好的 MD 模拟器了。速度是众多模拟器中最棒的，画面及音乐十分出色，最近发表了 0.92 版，功能更强。完全收藏 D 计划 2CD，世嘉五代全集 3CD。

SFC：超任几乎集合了精典的 RPG 大作，模拟器就是 PALADIN 介绍的 ZSNES 和 SNES9X，如果十分喜爱 SFC 的话，请随时更新模拟器的版本，地板还是完全收藏 D 计划 4CD，听说出了第二集，还未见到。（P 语：现在市面上应该有题为"不朽的超任帝国"的 5CD 盘卖，里面收录有一些以前博士磁碟目录里没有的游戏，能模拟出来的有《魔装机神》，《火炎之纹章—トラキア 776》，《超级玛利 RPG》等众多优秀游戏，推荐使用 ZSNES 模拟。）

N64：说实话 N64 的主机我至今还未亲眼见过，可以说久仰久仰了，其实论机能 N64 完全不输于 PS，失败只是任天堂销售和管理上的失误，使你不得不承认 N64 有许多精品游戏（玩过你就知道），NEMU64 基本可以流畅运行，新版本中，游戏速度有明显提高，N64 的 ROM 很大，从网上下很辛苦。完全收藏 D 计划 4CD。（P 语：虽然 E．T 的 N64 一直在单位里放着，可一直被 KYOUI 霸占住玩《超级机器人大战 64》，什么时候才轮到俺玩《皇家骑士团 3》啊？手上的模拟器效果都不是很好，能早点推出完全模拟《皇家骑士团 3》的模拟器就好了。）

PS：一直以来 PS 模拟器都是 BLEEM 的天下，也许许多玩家知道模拟器也是从 BLEEM 大闹 E3 开始吧！然而 BLEEM 一直不停跳票，让人失望，以至于 VGS 一出现广大模拟器爱好者便倒戈而去，不过从 VGS 良好的运行效果，强大的游戏支持度，简单易用的人机界面看出这也绝非偶然。而 VGS 不支持 3D 便件加速是其致命弱点，而且只有全屏模式也显不足，那么 EPSXE 成功就必然了，因为它汇聚了许多著名模拟器作者的心血，超任模拟器 ZSNES 的作者便是其中之一，让我们一起祝福。市面上大部分地板 PS 碟可良好运行，不行可换模拟器试！现在出现了一种 PC 版的 PS 游戏，其实就是 PS 加模拟器，还是不错的。

SS：大家似乎对它不感兴趣，很少有它的模拟器，有几个但不能正常运行，故不作介绍。（E．T 语：我有一个能模拟出《梦幻模拟战》的大家要不要啊？挠头……不好！被 PALADIN 知道了，又要被他洗劫一番了。惨……）

DC：期待中，DC 应不难模拟，DREAMER VO．02B 已推出了，但无法进行商业游戏。

PS2：等着吧！

GBC：它的模拟器有很多；我推荐 DREAMGBC，同 DREAMNES 一样是李可文编的，我几乎可以拍着胸脯向你保证它可运行所有游戏，支持手柄，但如果要联网就只有 TGB，这是个日文版，在网上听说有中工具可把 ROM 从 PC 下到卡中在掌机上玩，我没有见过，要是真的话，那……市面上有种《GBGBGB2》的地板十分不错，录全了 800 多个游戏，有详细截图 2CD。

NGP NEOPOCOTT

WONDERSWAN COLOR 期待中

街机

MAME：这是个多种街机模拟器，可称得上是模拟器中的王者，目前支持两千多种游戏（听起来有点吓人，但的确是真的，本人一一试过），它支持的游戏基板多的无法列举。目前还在增加中，最近听说开始支持 CPS2 主基板，哈哈，也许大家会认为多了肯定不精，那只能遗憾的告诉你——MAME 可以非常完美的运行游戏。从原始的吃豆豆（PAC－MAN）、打飞机（外星人侵者）到拳皇，月华，简直是一部街机的百科书！市面上有 MAME・FANS 专业版加升级版，5CD。

CALLUS：这个模拟器大家应该十分熟悉：三国志 2、街霸 2、恐龙时代、快打旋风，我几乎是玩着它们长大的！它是卡普空 CPS 的模拟器，完美，没的说！（P 语：每天中午星辰他们都用这个在星辰的机器上轮番上阵受星辰的虐待……星辰还是用的键盘……他们用的可是手柄啊……怎么会输的？哼！是啥游戏？《街霸 ZERO2》啊！他们指 CLOUD，MADJOJO 等人。俺和 E．T 玩土星的《街霸 ZERO3》，没空去试那个。）

NEORAGEX：这是 NEO－GEO 的模拟器，有 100 多个游戏，拳皇、饿狼、月华、侍魂，爽！因为游戏是一次装入内存，而容量又大，因此会在硬盘上虚拟内存，所以启动时较慢。但要是配上超大内存，高速硬盘，那只不过是一两秒的事，市面上这样的地板较多，2CD 的比较全。

IMPACT：模拟 NAMCO 的 SYSTEM11／12，TAITO 的 FXI CAPCOM 的 IN1／IN2 主基板，支持游戏有 3D 街霸、私立公学园、超能力大战、斗神传 2 等，新版本已经放出了，速度明显加强，修正不少的错误，但这也是最终版了，这是因为 BETA 版被放出，作者大怒，一气之下停止了开发，5555……市面上有专门的地板。

RAINE：是一个很好的模拟器，前段时间停止了开发，我还在默哀中，没想到现在又活了。它模拟了许多出色的射击游戏，现在是 95 版，大有和 MAME 一较高下的势头，值得期待，地板很难找。

CPS2 被破解了，这是天大的好消息，等吧！用不了多久就可以玩到了！

以上介绍了主流机种的模拟器，我知道还有许多缺漏和错误，非常希望大家都来指正和讨论，关于 ROM 大家可去 ROM 传人—— WWW．ROMMAN．NET 去下载，我的信箱是 zidian_qingshuang@ sina．com，欢迎大家来信。

——紫电青霜

这块模拟器的小天地，就是为了那些苦于银子不足，没买高档游戏机的玩友们能在自家的电脑上（应该都有吧？笑……）玩到高品质的家用游戏而开辟出来的。上期杂志里 PALADIN 随意写了一下自己使用 SFC 和 PS 模拟器的一些感受，希望能起到抛砖引玉的作用，没想到立刻引来各方模拟器达人的稿件轰炸，在信件的海洋里，他微笑了。原来还有这么多志同道合的"兄弟"啊！

毕竟，大部分的玩家都不太可能同时购买多台游戏主机，以前买土星没买 PS 的朋友大有人在，有很多 PS 游戏，尤其是后期的几个大作，游戏性还是很强的，正好又都是模拟器开发所针对的目标，完全模拟都应该不是问题了，所以大家大可以将那几个节目玩一下（反正又不用买新机器）。还有那些近年加入我游戏大家庭的朋友，是不是老有人说你们没玩过 SFC 大作所以是非玩家啊？现在市面上买台放心可用的超任套机也很困难，就用模拟器补一补课，把那几个 SFC 大作玩到比拿它们羞辱你的人更好再回头去羞辱他一番吧！呵呵～别说是我教的哦！

PALADIN：紫电青霜君的这篇文章介绍的十分全面，但是有欠详细。希望能有更多的模拟器爱好者踊跃投稿，让我们一起把这个栏目办得更好。

ALL OF THE WORLD 纵横四海

特集

～游戏声音的最前线～

特集 声

现在几乎所有的游戏作品都附有声音，而且一款游戏的人物台词都配有声音也并不稀奇。不过，虽然游戏中浸透着声音的存在，但是除了一部分FANS之外还是有许多人都没有机会了解到有关演绎角色的声优们的工作具体是个什么样子。实际上声优们给与了游戏人物做为人的感情。在这次的特集中，我们要带领大家来试着认真的考虑一下有关"游戏和声音的关系"，其中包括围绕游戏和声音的技术、声优的工作以及有关声音的演技等等……。对那些持有"声优FAN＝狂乱的趣味"这种偏见的人，我们也希望你们打开来看一看，在这里，我相信有一个你至今从未体味到新世界正在向你展开。

责编/laser

游戏和声音的邂逅

在游戏中，声音到底是怎样被使用的呢？

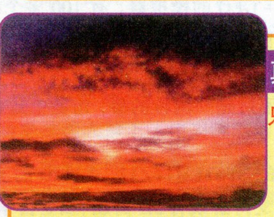
现在，游戏的人物附有声音的作品并不稀奇。但是，不仅仅是人物能够说话而已，有些作品也将声音做为效果来使用。我们首先来看一下采用崭新的声音使用方法的作品吧！



NOEL3

只要和女生进行对话便能够进行游戏

这是救助被绑架的女主人公的冒险游戏。只要和女生进行对话便能够进行游戏，游戏者可以很直接很纯粹地享受视觉效果。



真实的声音～风的遗憾～

只用声音进行的冒险

这部作品的一切都是由声音进行的，而且画面上没有任何表示。虽然有操作性等方面的问题，但是只用声音构成的剧本给与了人们相当高的想像力。



心跳 ON AIR

制作广播节目！

在本游戏中，游戏者将成为广播台的导演，并制作节目。虽然不能说完成度很高，但是想法是很有意思的。

バーチャコールS



搭载了甜美声音

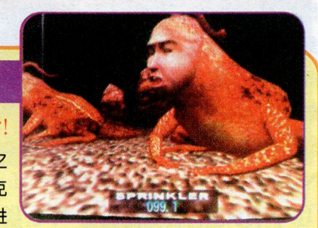
本游戏比"心跳回忆2"更早的搭载了能够叫出游戏者名字的系统。不过其中有事先准备好的名字，仅仅这种被收录的名字就多达300个。

死亡火枪2



收录声音并做为效果音来使用

用麦克收录声音并能够将其做为效果音来使用。在被袭击时的声音确实很像デス。很奇怪，本游戏与"心跳回忆2"在同一天发售(笑)。



人面鱼～禁断的宠物～

根据声音识别便能够进行对话！

这是饲养能够讲日语的谜之鱼类·人面鱼的游戏。使用麦克设置便能够和游戏里的人面鱼进行对话，这一新奇的卖点在当时是十分引人注目的。实际上虽说是对话，但也只是游戏者回答人面鱼的提问和人面鱼回答游戏者的呼唤这种程度而已。大家感受最深的恐怕还是人面鱼那令人讨厌的口吻，而且博士细川俊之的出色演出也给人留下了深刻的印象。



莎木一 第一章 横须贺

动作和声音由相同的演员担当

担任MOTION CAPTURE的演员要配合动作来进行后期录音。动作和声音由相同的演员担当可以使人物更具实在感。

噗哟系列



FIRE! ICE STORM!! DIA CUTE!!!

不需要太多说明的方块智力游戏。在连锁之时加入的声音具有增加连锁爽快感的效果。虽然是很简单的想法，但是可以说是一种具有非常效果的声音使用方法。

心跳回忆2



能够叫出游戏者的名字！

在一直以来的游戏中，即使有登场人物叫喊游戏者的名字的场面，大多也只是在名字的部分不出现声音而已。在本款游戏中，制作人员打破了这个常规，并且在游戏中搭载了EVS系统。这种系统能够在游戏者输入的名字中附上声音，它能够用合成声音对应任何名字，并且用富有感情的声优来喊出名字。

COLUMN 1 根据电脑创造出的替换产品已经能够实现！？

游戏的声音全部都能够由电脑合成——这种东西在现在还只是个梦想，但是也许马上就会实现。

不久前，专门从事翻译研究的エイ·ティ·アール声音语言通信研究所和成蹊大学的研究室发表声明说，他们成功的开发出了一种声音加工技术，这种技术能够将在西方电影等上面登场的人的英语翻译成日语，并且通过画面和声音，处理成为该人自己的声音讲出日语。在至今的西方电影中，人物的声音全部都是由声优们重新配过的，但是，如果这种技术能

够被实际应用的话，那么便能够通过对画面和声音的加工使得外国的明星——例如汤姆·克鲁斯讲日语。

当然了，这项技术现在还处于很难被实际应用的阶段。对于电影来说，人声以外的声音也是事先录制好的，以现在的技术，制作完全的替换版是很困难的。而且，在感情表现方面，超越声优的技术也是很困难的。

但是，在不远的将来，在需要大量声音的游戏中，应用并实际运用这种合成声音的技术是十分必要的。

声优的工作

游戏、动画以外的声优的工作是什么？

从作品展开的工作

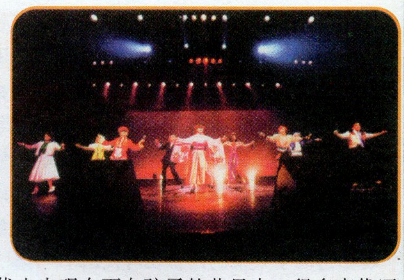
如果说到"声优的工作"的话，那么首先想到的便是游戏和动画的后期录音，再有恐怕就是西方电影的配音了。这些确实是声优们的工作中心，但是声优的工作却不止如此而已。

首先，在演释了游戏和动画的主要角色之后，声优们还要演唱主题歌和参加游戏SHOW等一系列的宣传活动。特别是在《樱大战》这种活动丰富的作品中，还将有"歌谣SHOW"等各种各样的活动存在。

还有，有人气的声优还有CD和LIVE等音乐活动和杂志的卷头拍摄工作，有时也会有专栏执笔的工作。广播也是个声优们重要的活跃场所，在日本有100多个由声优担任主持人的节目。

声优还会出现在这种地方!

但是，这种"声优热潮"的工作只不过是声优的一部分而已。实际上，声优还在各种各样的方面活跃着。



声优们经常活跃在广播节目和CM的话外音中，大家经常可以在即兴表演节目中听到宫村优子和三石琴乃等人气声优的声音。而且，就像东京电视台中众人熟悉的山寺宏一那样，许多声优也出现在面向孩子的节目中。很多声优还出现在"动画广播"以外的广播节目中，例如像在"口袋妖怪"中演释皮卡丘的松本梨香，她曾经一度在日本电视台的"鹤光的传言"节目中担任记者。

即使在平时也能够经常听到声优的声音，例如便利超市的店内广播、公共设施的广播、水族馆、天文馆和主题公园的话外音……总之，有关声音的一切工作都与声优有关。当然，这些也都是播音员的工作，但是担当"去上学!"(TBS系列)等节目的播音员的鸟井美沙也出演了"心跳回忆2"，所以可以说声优和播音员这两者间的界限不是很清楚的。

在大型活动的暗处……

虽然有着对"声优的偶像化"的批评，而那种批评在某些方面确实有一定的道理，但是声优的工作本来就有着很宽广的幅度。

在这其中也包括声优的收入问题。仅用1部电视动画的收入是很难维持生活的，所以需要副业的辅助这一点也是事实。许多新人声优也曾说过，为了多接到一些动画的工作而不能打工的生活是很辛苦的。虽然声优界看起来是相当繁华的，但是它的实际形势却也是很严峻的。



民意调查　从游戏制作者的角度来看游戏和声音的关系

为了计划这次的特集，我们对各制作者进行了民意测验。虽然主要问题是针对于他们对声音和声优的想法，但是在这里我们还要向大家介绍他们对另外几个问题的看法。

——您觉得使用了独创的声音使用方法的作品是哪部作品？

"人面鱼"，在听到了配合个性化人物的语言和声音时，我受到了很大的冲击。"

——多数的回答都是"人面鱼"。这也许是因为新观念给与人的影响太强了吧!？

"真实的声音"，只用声音来创作游戏这种概念太具独创性了!(有没有意思应另当别论)。

——请您讲一下收录时的插曲。

"我曾经纠正横山智佐读错的汉字读音，但是实际上是我自己的错误，在那之后，横山便在专栏上写道："之前，在收录时连汉字也不会读，简直太失败了。"

——在专栏中写出来可是太苛刻了。

"有时候声优和制作人员们都不会读剧本上的汉字，而且又无法与编剧取得及时的联系，于是便会在现场改写脚本而重新收录。"



——又是汉字的失败论，大家都应该从汉字读音训练开始重修。

"为了录制"人面鱼"中孩子疼痛喊叫的声音，我们曾经用麦克敲打小声优的头。"

——不愧是制作者，够可以的!

Q1 在计划游戏时，为人物配上音这件事到底被怎样重视呢？

回答	比例
在人物性重要的游戏中使用(2)	31%
是在游戏中做为表现手段来重视	29%
有原作的情况下便非常重视(1)	20%
在检查之后，发现有时并不是按照意图来使用的	14%
完全不重视	9%

果然，在要物性很强的作品中，声音是不可欠缺的。基本上任何的制作者都很重视声音，但也是有极少数的人在不使用声音的情况下选择了后一项。

Q2 在角色的选定方面更重视谁的意见呢？

回答	比例
制作现场的意见	33%
制片人的意见	21%
其他	21%
声优事务所的推荐	13%
编剧的意见	10%
试听新人	2%

在"其他"中有"委托给能够信赖的声优事务所"和"听取公司内的动画声优的意见"等意见。在有原作的情况下，几乎全部都是尊重原作的角色选定。

Q3 在看到了实际完全的作品之后，认为声音是很有效果的吗？

回答	比例
认为非常有效果	48%
认为比较有效果	45%
认为有比没有强	7%
认为反效果	0%

答案几乎都认为有效果。虽然恐怕不能说反效果，但是在不必要的地方使用过长的声音还是会有反效果的。

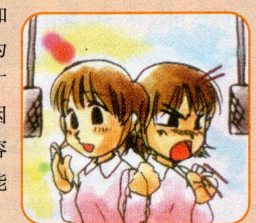
COLUMN 2 音乐监督们的苦恼

决定游戏和动画的SE(效果音)是音乐监督的工作。也就是说，如果说到谁来准备SE的素材的话，那么一定是音影效果的制作人员来准备。例如在准备火山的岩浆等声音时，实际前往火山现场去录制是不可能的，所以只能通过加工煮小豆的声音来制作。除此之外，人与人对打的效果音要通过挤压没有熟透的苹果来制作，在时代剧中杀人的声音要通过振荡钢琴线的声音来制作。当然了，因为有聚集了效果音的CD，所以也可以使用那些CD，但是追求完美的音影制作人员们为了使用品的气氛更加高涨而经常四处探寻更好的声音。



COLUMN 3 演技的"好"与"坏"?

经常听到有人说"那个声优的演技真好!"之类的话，那么"好"和"坏"到底指的是什么呢?从基本上来说，声优是将别人(编剧)写的台词用自己的语言表达出来的职业，所以声优必须具有将至今自己从未有过的感情和使用过的语言迅速转变成自己的东西的能力，而且读取脚本和了解深层意图的能力也是很重要的。一般来说，想像力和理解力优秀的声优就可以被称为"好声优"。被众人称赞的声优在广播和采访时也很擅长回答问题，因为他们在那种场面中比一般人更容易确切地理解别人的意图，这种能力对声优来讲是很必要的。



COLUMN 2 思考"声优热潮"~关键词是"共感"和"亲近感"~

至此之前已经提到过许多次"声优热潮"了，所以，在《美少女战士月亮》等作品的火爆，到现在便被称为"第三次声优热潮"(也有说是第四次的)。但是，现在这股热潮已经逐渐的沉静下来了，在看到持续数年高人气的状况之后，与其将这种现象称做热潮，倒不如冷静的将其做为一种文化来思考。

实际上，至此之前的声优热潮和现在的状况有很大的不同。过去，如果作品和人物博得人气的话，那么出演人物的声优的人气也会上升。当然，虽即使在现在也可以这以说，但是声优的个人魅力在同时也备受注目，这是现在的一大特征。

如果听到林原惠美和国府田麻里子的歌时你便会明白，声优演唱的歌有着很强的感染力。而且，作为拉近主持人和听众之间距离的媒体——广播和杂志封面都成为了这股声优热潮的导火线，所以这也就需要声优自己有一定的个性。

声优们几乎都是供人驱使的劳苦人民，所以对于那种长期生活在困苦、艰辛的人们来说是能够与声优取得共感的。而且，在逐渐失去社会性的现代，通过声优和FANS之间的交流而使得互相得到一体感是很重要的。



▲现在，许多杂志社都发行声优杂志，那些专访和专栏都是贵重的情报源泉。

分析人物声音

将游戏人物的声音图表化(只有女性)

(纵轴：姐姐 ↑ / 妹妹 ↓；横轴：稳静 ← / 活泼 →；中心：女主人公系)

姐姐 稳静系
- 贝露丹迪(声・井上喜久子)"我的女神"
- 藤枝绫目(声・折笠爱)"樱大战"
- 麻生华澄(声・鸟井美沙)"心跳回忆 2"
- 乙姬むつみ(声・乃五月)"LOVE HINA"
- 来栖川芹香(声・岩男润子)"TO HEART"
- 仓田佐右理(声・川上朋子)"KANON"
- 藤崎诗织(声・金月真美)"心跳回忆"

姐姐活泼系
- 镜魅罗(声・五十岚丽)"心跳回忆"
- 神崎瑾(声・富泽美智惠)"樱大战"
- 阿重霞(声・局田由美)"天地无用!"
- 来栖川绫香(声・岩男润子)"TO HEART"
- 丽娜・因巴丝(声・林原惠)"魔剑美神"
- 真宫寺樱(声・横山智佐)"樱大战"

妹妹 稳静系
- 杉原真奈美(声・丰鸟真千子)"セルチメンタルグラフティ"
- 绫波丽(声・林原惠)"新世纪福音战士"
- 娜可露露(声・生驹治美)"侍魂"
- 美坂栗(声・小西宽子)"KANON"
- 前原しのぶ(声・仓田雅世)"LOVE HINA"
- プ・チ・キャラット(声・泽城美雪)"デ・ジ・キャラット"
- 星野琉璃(声・南央美)"机动战舰大和号"

妹妹活泼系
- 阳之下光(声・野田顺子)"心跳回忆 2"
- 神岸あかり(声・川澄绫子)"TO HEART"
- 明日香(声・宫村优子)"新世纪福音战士"
- 桃姬(声・桑岛法子)"DANCING BLADE がってに桃天使!"
- 爱田惠(声・大谷育江)"向北"
- 月宫あゆ(声・堀江由衣)"KANON"
- 木之本樱(声・丹下樱)"魔卡少女樱"

"女主人公"系

虽然说是女主人公，但是幅度相当宽，不过最具代表性的便是"心跳回忆"的藤崎诗织。声音不高不低，虽然不怎么喧闹但爱耍些小脾气……。这种理想性的少女恐怕要求没有任何偏移的、中性的声音和演技。

"姐姐——稳静"系

稳重、母性本能很强的系列。虽然有些天然的慢性子但却很适当。也就是说，"我的女神"的贝露丹迪和"LOVE HINA"的乙姬むつみ是这种类型的代表。慢慢的讲话方式，绝对不会发出大声怒吼，这就需要声音稍低的声优。

"妹妹——稳静"系

这种少女角色的声音是小得不能再小的。虽然是小恶魔的类型，但却也是"我想保护你的类型。星野琉璃便是那种类型的典型人物。虽然猛得一看是那种简单的角色，但是在演释她时却需要复杂的感情和表现能力。

"姐姐——活泼"系

基本上说，活泼的女孩子都有些孩子气，所以一想到"活泼的姐姐类型的女性"便能够浮现出"天地无用!"的阿重霞和"樱大战"的神崎瑾的身影。

"妹妹——活泼"系

总之是朝气宝宝的感觉。デ・デ・キャラット和"魔卡少女樱"的木之本樱便是这种类型的代表。因为是那种刚刚成长的人物，所以需要高声且可爱的声音。在句尾加上撒娇的感叹词之后就更加完美了……。

稍稍有些牵强的分类……

声优和人物都具有各自的个性，所以将声优的声音和演技分类只是一种尝试。但是，人物确实有一定的类型，你能够从这个表中读取到一些东西吧!?

在游戏的声音中引起了革命!?

游戏和声音的未来

游戏的技术正以超乎想像的速度进化着，所以这也许会给游戏和声音的关系带来某些变化吧？在特集的最后，我们想试着思考一下最新的技术给与游戏的声音和声优的影响。

游戏的演技很难把握

无论问哪个声优他们都觉得："游戏的收录比动画更难"。本来，对于演技这种东西来说，交涉是最基本的，而且成为对方的演员大多都要站在一个立场上，但是游戏却不同，游戏台词的分量很多，而且大多都要由自己一人进入录音棚进行录制。当然，因为有许多人已经习惯了这种收录方法，所以演技恐怕应该不会有任何差错的，不过即使那样仍是很困难的。总之，在大多游戏的收录过程中，经常会充斥着失去"人类之间的交流"这种演技的本质的危险。

而且，今后声音合成的技术发展之后，"演技"也许就近似于"作业"了。例如在"心跳回忆 2"，中为了制作合成声音叫喊游戏者的名字的系统，声优们耗费了好几天的时间来阅读将成为声音素材的无意义的文字列。虽然没有别的方法，但我们仍能够想像出这种工作对声优来说有多辛苦。

游戏的优势

我们认为对于声优来说，游戏的声音收录恐怕只是一种"很难把握的工作"，不过声优们却绝对不是那样认为的。这次我们来听听一位出演过许多游戏和动画的声优堀江由衣的话，她说："几乎所有的游戏都有许多的台词，但是只要让自己渐渐站在该人物的立场上来理解该人物的话，就容易多了。"这是游戏自身存在的一种优势。

还有，在游戏中经常会有"登场人物向游戏者搭话"的场面，这在普通的演剧和动画中是很难见到的情况，所以绝对不能说一个人演释角色是偏离声优正道的。

游戏的特殊性有可能给声优的演技带来变化，做为代表性的例子便是"心跳回忆 2"和"人面鱼"。

在之前我们已经提到过，在"心跳回忆 2"中，为了制作合成声音的素材而必须进行持续阅读没有任何意义的语言的作业。这种东西对于声优来说也是很难把握的，所以说制作一个好的作品是很困难的。但是，其中也存在一些我们想像不到的本质。

"心跳回忆 2"的女主人公·阳之下光的声优野田顺子是在大阪出生的，但是她在东京持续生活并接受做为声优的训练之后，她已经能够讲出出色的东京话。至少在东京出生成长的人们是完全听不出她的说话中有任何的不协调感。

但是，在收录"心跳回忆 2"时，用机器分析野田的声音之后便发现了任何人都发觉不了的关西口音，即使具有实力的声优接受训练也是无法完全消除最初记住的乡音的。



后备声优们首先要学习"标准语"，这一点是非常重要的。但是，语言也具有该人的个性，所以，如果完全矫正某个人的发音的话，那么也许也就夺走了该人的个性。如果合成声音的技术进步了的话，那么这种问题将被注目。至少，这个问题会那些对声优界的发音有些想法的人们带来影响。



表现会随着时代的变化而变化

另一个例子便是"莎木"。在这部作品中，担任 MOTION CAPTRRE 的演员也担任了后期录音的工作，这是一种新的尝试。人类应该使用身体来讲话，体格、动作和声音有着不可分割的关系。所以这种方法能够说是一种声音和动作配合而成的究极的方法。

当然了，并不能说这种"MOTION 演员"能够代替声优，因为声优也是有一定的演技的。但是从长远来看，这也许是给声优界带来变化的契机。——近年，有一种说法说，年轻声优活跃且备受注目的理由便是动画主人公的形像有了变化。1960 年代的动画是以怒喊型的女主人公为中心的，所以需要歪曲了的演技。但是近几年像"新世纪福音战士"那种游戏的出现，从而使得需要等身大的纤细的演技。需要和主人公年龄相近的年轻声优将会成为一种必然。

当然，做为声优的演技的本质应该是不会有任何改变的。但是，全体性的表现还是会随着时代的变化而变化的。随着游戏这种媒体的稳定，声优界恐怕也许也会发生某些变革吧？~ ~

游戏声音的历史

在游戏中真正开始使用声音只是这几年的事情。虽然非常的简单，但是我们还是回顾一下它的历史吧！

1980 年，街机版的"SPEAK&RESCUE"是最初的"能够讲话的游戏"。但是，当时的声音非常的不鲜明。

顺着时代再往下走便在街机中出现了用鲜明的声音讲话的游戏，但是也几乎没有使用声优的真正的东西，大多数游戏都只是使用了制作人员的声音。还有，过去女性人物的声音也都是由报导员演释的，而且报导员还兼唱主题歌。那些虽然是比较最近的作品，但是机街版"VR 战士"(SEGA) 中晶的声音好像还是担当《梦游美国》的音乐制作的光吉猛修的声音。在经过了那个时代之后，游戏和声音的关系便迎来了新的局面。

在家用游戏中开始真正使用声音是从 PC ENGINE CD-ROM 登场以后。由于搭载了 CD-ROM，所以便能够将非常真实的人类的声音使用在游戏中。

在那其中最具划时代意义的便是 1994 年的"心跳回忆"。这部作品第一次在家庭用游戏中实现 FULL VOICE。

而且，"心跳回忆"的成功带来了结合媒体广告这种副产业。声优热潮也博得了广泛的人气。在这之后，持续这股热潮的 NEC INTER CHANNEL 在《伤感涂鸦》中正式使用了声优，从而开展了结合媒体广告这项产业。

之后，技术方面稍稍有了一些安定，但是最近有"人面鱼"(SEGA) 那种使用了麦克风设置的作品登场，从而使得大家纷纷开始摸索技术很高的声音使用方法。

三国的真相

“节义双全”论马超

文/非天工作室

“西凉锦马超”在《三国演义》里面是很出彩的，反陇西、据渭水，打得曹操割须弃袍，扎得许褚满身枪眼，后来救西川又和张飞挑灯夜战，忠孝人皆敬仰，威名雄于天下，千古名将，超之谓也。不过马超这一辈子也真够惨的，先是老爹和兄弟让曹操下毒手砍掉了，接着反西凉先赢后输，与韩遂决裂，实力大损。才想卷土重来，就在冀城中了杨阜的诈降计，一门老幼全被杀死。南投张鲁不受信任，进退无门才归附刘备。本来以为这样可以得报大仇了吧，可惜终于身居闲职，郁郁而终。

一代英杰，命运捉弄，落到这般下场，也足以掬善良的人们一捧同情之泪了。只可惜我们偏偏并不善良，更不幼稚，碰巧还在史书上看到了马超的真面目，所以张口评论马超的悲惨遭遇，只有两个字：“活该！”为什么活该呢？其实看题目就应该知道了，古人常谓“忠孝节义”四字，而只说马超“节义双全”，就是摆明了骂他不忠不孝。马超哪里不忠不孝？还是让咱们先从他老子马腾谈起。

演义中的马腾，是西凉太守，汉室的忠臣。其实汉朝根本没有西凉郡，又怎么会有西凉太守？——那只是一个地理名词而不是行政区划。《典略》载：“（马腾）字寿成，马援后也。”但是伏波将军的这一支到他已经衰弱了，贫困得不得了，马腾年轻的时候，基本靠砍柴为生。好在他“为人长八尺余，身体洪大，面鼻雄异”，是个当兵的好材料。灵帝末年，凉州百姓王国等联合氐、羌等部族受压迫人民反抗刺史耿鄙的暴政，耿鄙招募新兵去镇压，马腾就在这个时候参了军。因为他作战英勇，很快就升为军司马，但不久军队哗变，他反而投靠王国，并且和另外一股造反势力韩遂相联合。两帮人整合了一支大军向长安进发，结果被刚才执掌了朝政的董卓打得大败。才回到西凉，内乱就开始了，马腾、韩遂先是共同废了傀儡主子王国，接着互相又大打了起来，韩遂“杀腾妻子，连兵不解”。

建安初年，曹操为了暂时安定陇西，派司隶校尉锺繇和凉州牧韦端化解韩、马二人的冤仇。马腾正在惨兮兮打不过韩遂，干脆自请东附。于是允许他驻扎在司隶西部的槐里，并且“拜为前将军，假节，封槐里侯”。咱们且不管马腾的起兵究竟是兵乱呢，还是起义，总之要说这样一位造反者对汉朝忠心耿耿，本身就是一件很可笑的事情。

马腾的儿子马超没有跟老爹一起到槐里去，仍旧驻扎在西凉，并且还和仇人韩遂勾勾搭搭。这里就要说到他的不忠不孝了。演义上是曹操先杀死马腾，马超才打着为父报仇的旗号造反的，但是历史上的事件发生次序却完全相反。建安十六年，曹操准备讨伐盘踞汉中的张鲁，先命司隶校尉钟繇带兵前往长安做战前准备。马超、韩遂，还有其他的许多西凉割据势力，比如杨秋、李堪、成银等，认为钟繇是来袭击自己的，于是先下手为强，联合造反，杀奔长安而来。

从当时形势来看，曹操确实不可能在没有平定凉州的前提下，就冒然兵发汉中。但是为了尽快在西线打开局面，曹操很可能用安抚和收编的办法来对付陇西群豪。但是韩、马这样一动，就迫使曹操必须武力解决凉州了。马超等人不是对自己的实力估计过高，就是对形势分析错误，才会导致这样的局面之产生。并且，这种举动导致的另外一个直接后果，就是马腾之被杀。明明老子在人家手里，还敢造反，从这点上来看，说马超是枭雄或许可以，说他是孝子，可就完全驴唇不对马嘴了。

在《魏书·张既传》里面，裴松之附了一段引自《魏略》的阎行的故事，里面提到马超起兵，简直让人恶心。阎行，后改名阎艳，字彦明，是韩遂的女婿，为人骁勇。当他还不过韩遂手下一个无名小将的时候，

韩、马相攻，"(阎)行尝刺(马)超，矛折，因以折矛挝超项，几杀之"，用断折的矛柄击打马超的脖子，几乎把马超打死！建安十四年，阎行被派往曹操处，回来就劝说韩遂送儿子到许都做人质，而同时他也请求曹操给他爹一个宿卫的名号，留在许都。马超造反的时候，据说韩遂正在外面打仗，初始并不知道，回到根据地一看，耶，怎么他们扯着我的旗号已经起兵了？马超还编瞎话骗韩遂，说："前钟司隶(钟繇)任超使取将军，关东人不可复信也。"——"钟繇要我逮捕你，这种家伙怎么能相信？"接着，还说了一段绝对无耻的话。

马超说："今超弃父，以将军为父，将军亦当弃子，以超为子。"也就是说："我不要老爹啦，您就是我的老爹呀；您也别要儿子啦，我就是您的儿子啊。"这叫什么话？！如此无耻无良的话，就是出于很多人都敬仰的后来蜀汉五虎上将之一马超之口吗？！这段话说明，马超明明知道自己这么一反，老爹马腾在关中会落个什么下场。他不是没有想到，也不是形势所逼，也不是心存侥幸，他是一心一意要扔了老爹，认仇做父了！

两军在渭水边排开阵势，曹操还想和平地解决问题，终究敌人是少一个比多一个好，他就把韩、马二人叫到阵前打话。就在这种情况下，"许褚裸衣战马超"的故事就上场了。让咱们来看看史书上的记载："太祖(曹操)与(韩)遂、(马)超等单马会语，左右皆不得从，唯将(许)褚。超负其力，阴欲前突太祖，素闻褚勇，疑从骑是褚。乃问太祖曰：'公有虎侯者安在？'太祖顾指褚，褚瞋目盼之。超不敢动，乃各罢。"哪里有什么数十合大战，其实是马超想偷袭捉曹操，结果被许褚一瞪眼，就害怕得不敢动了。

西凉兵战斗力很强，当时曹军中普遍存有畏敌的倾向，都说："关西兵强，习长矛，非精选前锋，则不可以当也"。曹操却不担心："战在我，非在贼也。贼虽习长矛，将使不得以刺，诸君但观之耳。"他想一战基本解决凉州问题，于是故意示弱，使西凉各军以为曹军不足虑，纷纷来援，然后切断敌人的后路，在渭水边展开决战。马超大败，"遣信求割河以西请和"，被曹操拒绝了，于是又"固请割地，求送任子"，打算送儿子去做人质。曹操这下算彻底看清了所谓"锦马超"的真面目——这种家伙怎么能够信任呢——于是假装同意，却暗中离间马超和韩遂的关系，马超一败再败，被迫向西逃窜。

曹操追赶马超到安定的时候，突然传来苏伯在河间造反的消息。曹操仓促回军，马超卷土重来，"陇上郡县皆应之，惟冀城奉州郡以固守"。汉中张鲁派大将杨昂帮助马超，合军万余，进攻冀城。凉州从事杨阜等募兵死守，整整七个月救兵不至，刺史韦康等被迫请和，打开城门。谁料马超一进城，立刻教唆杨昂杀死韦康等——所谓杀降不祥，马超很快就要尝到其中的苦果了。

后面的故事，往往被看演义的朋友忽略，其实是很令人感动的。马超入冀城，因为种种原因，没有杀死杨阜。杨阜正好老婆死了，请假归葬，跑去和舅子姜叙商量为刺史报仇的事情。姜叙此时和其母一起住在历城，杨阜当着这娘儿俩的面，痛哭求告，姜母深明大义，叫姜叙一切听妹夫的安排。于是，杨、姜二人，和乡人姜隐、赵昂、尹奉、姚琼、孔信，以及武都人李俊、王灵，安定梁宽，南安赵衢、庞恭等密谋，在马超破城的下一个月(九月)，于卤城起兵讨超。马超大怒，领兵杀向卤城。他前脚才走，后面梁宽、赵衢等人就内应占领了冀城，宰掉了马超的妻儿。马超无路可走，袭击历城，捉到了姜叙的老娘。姜母破口大骂："汝背父之逆子，杀君之桀贼，天地岂久容汝，而不早死，敢以面目视人乎！"——这话骂得狠，不知道喜欢马超的朋友，看了史书上的记载以后，将怎样反驳这几句话？！

马超大怒，杀死了姜母。杨阜等合兵来战，杨阜身先士卒，家族兄弟战死七人，终于把马超打败。马超只好凄凄惨惨往投汉中张鲁去也。

然后，又是演义中一段为了抬高刘备集团而对马超的粉饰。演义上说，刘备攻打成都，刘璋向张鲁求救，张鲁派马超往援，还和张飞挑灯夜战，一场好厮杀。只因为有奸人在张鲁面前说马超的坏话，马超进退两难，才在李恢的劝说下，归附刘备。然而史书上却完全是另一种记载，说因为"鲁不足与计事"马超"闻先主(刘备)围刘璋于成都，密书请降"，他是主动离开一向关系不错的张鲁，而跑去归降刘备的。所谓的奸人谗言，不过在张鲁想把女儿嫁给马超的时候，有人提醒他，说马超"若此不爱其亲，焉能爱人"，张鲁才打消了念头。是啊，连老爹的生死都不放在心上的家伙，怎么放心把女儿嫁给他？！

这样看起来，其实马超和"三姓家奴"吕布在品德上没有什么区别，而论起打仗，还不如吕布呢。刘备所以高兴得到马超，一是为了威压刘璋，二是为以后进攻汉中和平定陇西做准备，据说马超在羌人中的声望很高，利用他的威信将是一步好棋。因此"备闻超至，喜曰：'我得益州矣。'"张鲁当然是恨透马超了：我这样帮你，你这样待我，果然狼子不可相处！马超离开的时候，没有带走小老婆董氏和儿子马秋，后来曹操取得汉中，把董氏赐给阎圃，把马秋交给张鲁。张鲁乃"自手杀之"，聊解心头之恨。

历史是客观存在的，但是史书却多少加入了作者主观的意识进去，虽然遵照中国的治史传统，那还是要比小说客观得多得多。我们不能肯定所有有关马超的资料都是正确的，包括《三国志》在内，没有一本史书完美无缺，甚至没有一本史书全无矛盾。但是现在评价一位历史人物，还是要以史书和其它相关史料，作为第一论据。就马超来说，对于张鲁手下是否有奸人要陷害他，史料中还有不同记载，但对于他的各种主要行径，包括造反在老子死掉之先，杀死姜叙之母，主动背反张鲁，却基本没什么争议。时当乱世，为了生存，人不能爱其亲——但并不是不爱其亲。"挟太山以超北海，是不能也，非不为也；为长者折枝，非不能也，是不为也"，这是客观可能和主观意愿间的区别。马超无疑是主观地不爱其亲，他那些被各种势力杀死的亲戚，本身很可怜，但是马超自己对着小老婆哭哭啼啼说"阖门百口，一旦同命"，却一点都不值得怜悯。本文题目是故意玩歇后而已，其实不忠不孝的人，又有什么节，什么义可言？

马超投奔刘备以后，帮助主子北取汉中，还回陇上转了一圈。刘备取下汉中，就把他晾起来了，因为身为一代枭雄的刘备，怎么不会明晰什么人可以真正信任，而什么人只具备部分利用价值？汉中还待稳固，连结羌人，进图陇上，那是以后的日程安排。现在马超这种人只需要供起来而已，不必要也最好不要给他带重兵。马超于是郁郁而终，享年四十七岁。

本世纪初，有一个中《三国演义》尊汉扬刘之毒极深的家伙，名叫周大荒，写了一本《反三国志演义》，让刘氏终于统一天下，复兴汉室。这家伙完全不懂历史，更加不懂军事(为了能够让汉军赢，万般无计之下，竟然埋上炸药，一口气炸死无数曹营名将)，只是执着一种腐朽的正统观念，写了那样一本可笑的书来。他为马超鸣冤，一代豪杰，身负血海深仇，竟然郁郁而卒……而在我们看来，这种家伙，一辈子对不起别人，他还想报仇？那他老子多冤哪，韦康多冤哪，姜母多冤哪，张鲁多冤哪，他们又找谁报仇去？！

Microgame 小陆游戏专营店

批发、零售、邮购、专修

诚招各地分销商

主机系列

PS Ⅱ代 18000 型 （主机＋原振柄＋遥控器＋原版碟） 3400 元 专用大电源 60 元/支

DC 系列（主机＋原柄＋上网套件） 美版（送原碟）1050 元 欧版（送原碟）850 元 日版（无上网）850 元 邮费 80 元/套 GBA 主机 900 元/台 卡带 350 元～500 元不等

PS ONE **新款超薄机（主机＋原振柄＋直流电源＋直读）** 101 型美版 1100 元、102 型欧版 1050 元、103 型亚版 1050 元。专用电源 45 元/支，邮费 50 元/套

特别推荐

※新款超平日本原装 NEC15 寸彩监，带 AV、S、RGB 端子，可接电脑支持 VGA(800×600) 售价:650 元/台，可看电视 780 元/台专用 RGB 线，45 元/条。VGA 连接线每条 30 元/条（邮购请告知最近的火车站及联络电话，木箱包装运费 80 元/台）。

※原装 21 寸索尼特的珑管 VGA 显示器，最高分辩率 1600×1200，剧新频率 100HZ 以上，电调，无发黄老化现象，售 2200 元。可配电 视盒(全制电视、S 端子、AV 端子)模拟式 480 元/个、数字式 650 元/个；木箱包装费 120 元，请告之到达车站及电话。

独家特惠

SNK－NGPC 彩色手掌机
普通机 450 元
超薄机 520 元
均赠送原版卡两盘

SNK 卡带目录：

12 合 1	480	棒球	150
9 合 1	480	格斗王 R2	240
网球	120	侍魂	280
美少女成长日记(黑白)	50	泡泡龙	150
越南战役 2	320	魔法射球	80
美少女格斗家	320		

本月隆重推出索尼 PS 经典游戏回顾 2000 余种，首批 500 种详细目录 4 元/张 邮费 15 元(不限数量)

诚招各地分销商

恐怖反映(Ⅰ Ⅱ)/北斗神拳
V8 赛车四合一
大航海时代外传/R4 赛车
X－MEN 对街霸/舞王 2
三国志 2(吞食天地)
天诛 4 代/天诛中文版
超级漫画英雄对街霸
拳皇过关/皇家骑士团 2
侍魂天草降临/DDR3ND
双截龙/波波洛克物语 2
太空战士(战略版)/刀魂
汽车 GO/恶魔之轮
美少女梦工厂(外传)
美少女梦工厂(大富翁)
格斗之王京/太阁立志传 3
坦克战争和平/爱与破坏
凝望骑士团 R 大冒险
金田一少年事件薄之地狱游国
杀人事件/雷神之锤 2
雷弩机兵 2/1945 一代
16 人街霸 2 合 1 龙龙麻雀
装甲前线(战场真实版)
格斗力量 1/美国大兵 2
斗神传/火爆警长俏娃娃
雷鸟/心跳回忆虹色青春
侍魂斩红郎无双剑/名将
名侦探柯南 3 人推理
牧场物语/牧场物语 3
杀人事件/鲁邦三世/捉猴
寄生前夜 2/盗墓迷城
美少女梦工场 3/帝国危机
超级自人足球 2/异形

迷失太空(真人版)/盗墓者 1
另类前线任务/盗墓者 5
大力士历险记 2/格斗野郎
实点赛车/暴力摩托 2
黄昏之都/我的暑假
扣杀球场 3/魔法巫术
魔鬼战士/神通小飞侠
小双侠赛车/毁灭公爵 1
盗墓者 3/暗黑破坏神
星河舰队/青春少女日记
饿狼传说 4,5 代/KTYPES
合金装备(完全版)
人生游戏/变形金刚
RPG 创作 4/RPG 创作 3
蜘蛛侠/命令与征服(金版)
深海大战/高达战队
生化危机 1/生化危机 2
陆行鸟 2/天仙娘娘麻雀
街霸三合一/少年街霸 3
魔域战斧/NBA 重扣手 5
射雕英雄传(中文版)/小火龙
毁灭公爵 5 合 1/陆行鸟 1
恐龙/幽灵学园探索篇
独行战士 ONE/NUTS
超级机器人大战 F(完结篇)
打碟 1,2,3,4,5/陆行鸟赛车
音乐滑板花样赛/FIFA2001
拳王记/任性桃天使 2
沉默的舰队/007 黑日危机
出击心跳战队(大战略)/圣灵机
二十二人对战龙珠/魔王戒指
蒙面超人 V3/星际电单车

音速战机(四国战机)/小泰山
紫金城麻雀/梦模 4＋5
超级欧洲联盟足球/屠龙战记
拳皇 98 封神领域
真人快打全集三合一/极度深寒/赌王
NBA LIVE2001/大指挥家
越南战役 1/越南战役 X
新版打碟/新蝙蝠侠/女侠
动力战士/雪岭危机/眠儿茧
吸血鬼战士/国际方程大赛
恶魔城 X(月下夜想曲)
星球之星/三人打麻雀
ROAR－2 赛 2/R3 赛车
机器人大战 2/兵蜂 RPG
斗姬传承/英勇神剑/寂静岭
暴力摩托(真人版)/实况足球 4
实况足球 5(日文版)/洛克人 X5
实况足球 5(中文版)/终极标把
实况足球 3(加强)/实点赛车
NBA3 对 3 暴力蓝球
一级方程大赛/沙地摩托 2001
奇奇怪界(合成 RPG)
野棒球/反斗天使/GOD
时空女忍者/95 格斗王
96 格斗王/97 格斗王
98 格斗王/99 格斗王
星河战队/美女真人撞球
机器猫 2SOS 国大冒险
欧亚列车杀人事件
皇牌空战(五合一)/宿命传说
怒之铁剑(大富翁)
真魔装机神/异度装甲

重装机兵 2/多鲁西大冒险
圣战士传说/妖霸天下
时空游人/高达对战/鬼眼城
GEX(蚂蚁人)/人生游戏 DX2
吃豆/银河公主传说
人鱼之烙印/摩托英豪 2
第四次机器人大战/同级生 2
Q 版街霸(口袋战士)
机器人勇气传说 2/修罗之门
幻想美少女/真人快打 4
VG 女子格斗/时空游人
格兰蒂亚/基连野望
感应少年/钢铁灵域
生化危机枪版/时空大刀
奈以达之门/铳梦/黑色瞳
双枪 1＋2/拿力高传说
SD 快打 6/心跳回忆 2
GT 赛车,足球,魂斗罗(3 合 1)
野心之战,油轮格斗,战斧(三合一)
反斗奇兵 2/枪神 2/DDR2ND
救火英雄 2/千手斗神
蜥蜴人(99)/街霸 EX2
吉它 1,2/小双侠/战斗国家
魔法神剑(太阳表决)/影牢
泡泡龙 99/3D 格斗(创作组)
真爱物语/铃之物语/病毒
秦始皇帝/同级生麻雀
怪兽机器人大战记/洛克人 3D2
物鲁依维特大冒险/蚯蚓战士 2
僵尸先生/阿武里斯战士
救火消防员/天诛忍者一代
同居人/赌圣/游戏王 1

钓巴斯鱼/夏色剑术小町
波波罗克物语/西游记 3
CIRCADIA/银河之星 2
狐独军人/爱与信赖之剑
爆走卡车传说 2
沉进帝国/机器人革命合集
超真实赛艇/上帝也疯狂
幻影斗技/兽化格斗 1
幻世虚构－精灵机导弹
寄生前夜(日文版)
游戏王/封印的记忆
铃木爆发/银河之星 1
堵场大亨/大航海时代Ⅳ
小美人女 2/皇牌空战 2
板本龙马(维新天国)
美国辣妹女郎(真人)
超时空要赛(PLUS)
人鱼传说/赌场风云
DOOM/幻想大陆战记
成龙/混乱危机/魔法门战士
风之封印—蓝水晶森林
野战兵团/恐怖帝国/UFO
3D 七龙珠/月华剑士
异次元学园/美猴王
美少女排球/作曲音乐
沉默的舰队/007 黑日危机
大盗伍佑卫门/炸弹人 2D 版
迷城谍影(失子之城)/12 合 1
PDA 专用游戏/昆虫传
MDK 孤胆枪手/古罗马帝国
私人巴士 1,2,3 命运
鬼魂力量/鬼魂力量 2

鬼魂力量外传/圣少女外传
(纯情的可怜骑士团)圣少女外传
大运动会 GTO/向王 1
恶魔战士 3EX/街霸方块 2X
X－MEN 超人对战街机版
玛莉炼金术士(PLUS)/武戏
超级机器人大战/刀魂
心跳回忆 2(热舞 DDR)
玩具兵大战 1/火爆撞砖
桃太郎电铁 7/野棒球 99
数码暴龙 2/第一神拳
魔剑美神 2/鬼手射击
恋爱 RPG 之微笑的远方
沙丘 2000/NBA JAM2 对 2
彩虹六号/前线任务 2 决择
1970 年对风机器人/MOON
动物岛大冒险 RPG
美女战队水之花道
火星物语/爬楼 2000
空中力量/外星战史 2
快刀乱麻(雅)/KKND2
魔剑美神/枪之危机
魂斗罗 4 合 1/冷血杀手
洛克人 3/IQ 方块五合一/装甲奇兵
新世纪 EVA 钢铁之友
千剑物语(RPG)
首都高/西游记(SLG)
银河之公主传说
皇牌空战(五合一)
可变走攻/太空战士 4,5,6/UFO
龙骑士传说/炸弹人合集 2 合 1
DDR 之舞台终级之梦

DDR 之舞台终级之梦 2
洛克人 2、3、4(对应 PDA)
妖精战士 1/红色警界(老版)
爱心过山车/小恐龙 2
英雄传说 3(白发魔女)
兽化格斗 2/越过我的尸体
生化危机 1(振动版)
极上 Q 版沙罗漫蛇/苍魔灯
商店会－传说之剑/悠久的伊甸
BRIGHT 战士/宇宙火箭(ENIX)
野战兵团 2(RPG)/游戏天国
魔兽争霸 2/牧场经营大富翁
格斗冲击/幻想大陆战记 2
荣誉勋章－美国大兵 1
新本动武者大战/武藏传
库洛摩法使(方块)/残灭者
银翼战机/摇滚赛车手
银河和平战争 3/双界仪
龙战士(3,4)/晶莹之露
流行音乐/浪漫沙加 2
私立学园 2/帝都物语
魔剑神拳/泡泡龙 4
幻空对决/足球小将
黑暗之心/坦克大战
DOOM 六合一/侍魂合集
机器人卫士/桃太郎传说
新世纪 GPX/武装战士格斗
怪兽机器人战记/洛克人 3D2
特鲁依维得大冒险/暗黑追踪者
阿兰多拉 1/迷失少年
大富翁/阿兰多拉 2
正义之纹章 2(FEDA2)/脱狱

锤锤大作战 1,2,3/咸蛋超人
女神异闻录 2(罚,罪)/梦模 1＋2
超级机器人大战 F/终极战役
玩具兵大工战(2,3)/钓鱼 2
钟楼(时钟之塔)/文明 2
螺旋的相克(RPG)/1 对 1 篮球
金田一少年事件薄 3 青龙传说
小护士物语/特警判官(史太龙)
棉花小魔女－太阳的告白
苍穹红莲人(空战)/恶魔人
莎罗曼蛇大战略/战区 51
超能力大战 2/古惑狼赛车
炼金术士爱丽丝/怪物农场
恐怖夜－地狱之火/钟楼
风云悟空忍传(西游记)
卡普空合集(1,2,3,4,5)
妖精战士(2,3)/浪漫沙加 1
X 档案(真人游戏)/冷血杀手
恶魔猎人 D/流行音乐 3
钢仁战记/前进海贼/雷电 DX
波波救 Q 难队/雷电风暴
美少女校园生活/天使同盟
毁灭城市(1,2,3)
雷盖亚传说
玉茧物语/秘密指令大作战
欧亚列车杀人事件(真人)
生存(真人)/遥远的时空
悠久的伊甸/暗黑追踪者
转来转去大作战

动画 VCD 银碟 售价 4 元/张 10 片起邮 邮费 15 元 大量批发 价格另议

诚招各地分销店

片名	碟数
流星花园 TV 版	17CD
幽游白书 TV 版	24CD
幽游白书(剧场版)	2CD
圣斗士－十二宫篇	25CD
圣斗士－北欧篇	9CD
圣斗士－海皇篇	5CD
圣斗士－真红少年	1CD
秀逗魔道士 OVA	3CD
秀逗魔道士(剧场版)	2CD
可有记起爱	2CD
超时空要塞 Ⅱ	3CD
超时空要塞加强版	4CD
超时空要塞 D7	4CD
超时空要塞 7(剧场版)	1CD
98 格斗王	1CD
3×3EYES Ⅰ＋Ⅱ	7CD
DNA2/X 战记	5/2CD
无尽的华尔兹	2CD
战场回忆	4CD
逆袭的夏亚	2CD
高达之 F91	2CD
高达 0083(剧场版)	2CD
0083－战士之黄昏	6CD
08MS 小队	6CD
08MS 小队(完结篇)	1CD
魔术士奥梵	9CD
魔术士奥梵 Ⅱ	12CD
99 格斗之王	1CD
高达 0080	3CD
新世纪 EVA	13CD
新世纪 EVA(剧场版)	4CD
星界之纹章	4CD
乱马 1/2	2CD
圣水奇缘	2CD
情侣乐天派	2CD
爱星球之恋	2CD
太空战士Ⅷ	1CD
心跳回忆 OVA	2CD
浪客剑心	26CD

片名	碟数
浪客剑心追忆篇	4CD
我的女神	3CD
罗德岛之英雄骑士传	6/9CD
库洛魔法使 TV 版	14CD
乱马 1/2OVA	3CD
无限的利维亚斯	4CD
幽游白书(完结篇)	14CD
幽游幽白书(夜叉阴谋)	1CD
恋爱物语	1CD
秀逗魔道士第一辑	9CD
秀豆魔道士 NEXT	13CD
秀逗魔道士 TRY	9CD
仙界传－封神演义	9CD
真三一万能侠	7CD
水晶国传说(剧场版)	2CD
头文字 D2	5CD
恶魔战士	4CD
樱大战 TV 版	15CD
樱大战 2—轰华绚烂	2CD
银河英雄传说 TV 版	55CD
英雄本色	1CD
装甲骑兵	18CD
天空的守护神	13CD
高达 0079TV 版	16CD
逮捕令	6CD
银河战国群雄传	18CD
真空中的侦探	6CD
柯南 TV 版	14CD
快刀乱麻	1CD
游戏王	1CD
游戏王 TV 版	5CD
罗德岛战记 OVA	6CD
妖精战士 TV 版	9CD
JOJO 奇妙的冒险	1CD
天空之城	2CD
黄龙之耳	1CD
魔女宅急使	2CD
再见萤火虫	2CD
GTO 麻辣教师 18－32 集	8CD

片名	碟数
风之谷	2CD
岁月的童话	2CD
红猪/铳梦	2/1CD
百变狸猫	2CD
风魔小次郎	6CD
魔术士奥梵 2	12CD
倒凶十将传	3CD
猎人/龙猫	3/2CD
灌篮高手－篮板王	1CD
强殖装甲	3CD
安达充作品－最后的冠军	3CD
库洛魔法使(剧场版)	2CD
鲁邦三世	2CD
飞越颠峰	3CD
车神传说	2CD
索尼克	1CD
圣露未纳斯女学院	2CD
灌篮高手(剧场版)	1CD
织田信长(真人版)	2CD
寄生前夜(真人版)	2CD
金田一之(真人版)	
女怪	2CD
女王蜂	2CD
医院坡上吊	2CD
万有引力(剧场版)	2CD
流星花园(剧场版)	1CD
浪客剑心(剧场版)	3CD
口袋怪物尤斯的反击	2CD
太空战士九 CG	1CD
太空战士九(攻略)	2CD
宇宙骑士 Ⅱ	3CD
高智能方程式	5CD
生化危机真人版	2CD
魔法骑士 TV 版	7CD
机动战舰 TV 版	9CD
非常偶像 KEY	10CD
星界之纹章－完结篇	3CD
高立的未来世界	12CD
接触 TV 版(上篇)	17CD

片名	碟数
安达充作品－邻家女孩	6CD
饿沙罗鬼 TV 版	13CD
D4 公主/毁灭	4/2CD
高达 MTV	1CD
六翼天使之声	6CD
深海特工队	9CD
全日本卡通 MTV	1CD
女浪人－月影兰	1CD
彼男彼女的故事(15－24 话)	5CD
铁拳 2	2CD
恐怖宠物店 3,4	2CD
金田一之绝顶聪明的推理	2CD
柯南太顺利的推理	1CD
柯南之小兰的推理	1CD
柯南之名侦探柯南音乐篇	2CD
青山刚昌短篇集	1CD
BOYS BE(恋爱白皮书)	2CD
新世纪 GPX ZERO	4CD
新世纪 GPX SAGA	4CD
新世纪 GPX TV 版	13CD
兽战士/海贼王	9/9CD
乱战突破	2CD
万能文化猫娘 OVA	3CD
金田一之七濑美雪杀人嫌疑犯	1CD
街霸 ZERO(3－4)	1CD
宠物小精灵 TV 版	22CD
W－杀人课	2CD
银河英雄传说外传－反叛者	2CD
圣斗士之黄金苹果	1CD
神与神之战	1CD
最终圣战	1CD
人形草纸－傀儡师左近	4CD
希望成为天使	9CD
(天使宝贝蛋)	
亚历望大战记	7CD
虚界之魔兽	4CD
柔之道(篇处篇)	1CD
柔之道(奥运篇)	1CD
红发少女安妮	2CD

片名	碟数
时空主旅人	1CD
美幸－不可思议之国	1CD
绝爱	3CD
银装骑攻队	5CD
银河英雄传说外传	
－千亿之星	6CD
－螺旋迷宫	7CD
街霸 TV 版	14CD
山 T 女福星－求你说声我爱你	2CD
山 T 女福星－鬼姬传说	2CD
宇宙骑士 Ⅰ	16CD
间之楔	2CD
梦幻妖子	2CD
变形金钢	2CD
最游记 TV 版	13CD
快感指令	15CD
秘密电影	2CD
钢铁天使	9CD
乔乔冒险 Ⅱ	3CD
炎之迷宫	1CD
库洛魔法使 Ⅱ	5CD
浪客剑心第二部	14CD
卡片召唤师	1CD
爆炎	2CD
强殖装甲加而巴	3CD
柯南－暗孔中的杀人案	2CD
棒球英豪 TV 上	17CD
超时空要塞 7 Ⅰ. Ⅱ	13,11CD
稻中兵团	9CD
白色猎人 TV	9CD
白色猎人剧场版	2CD
GTO(1－40)	22CD
樱花大战 TV 版	25CD
女神侯补生(1－9)	6CD
天使禁猎区(1－3)	3CD
女浪人月影兰 TV	7CD
乱马 TV 版(1－105 集)	41CD
掌上娇女	5CD
人狼	2CD

片名	碟数
命运之子	4CD
变形金刚 TV 版	10CD
头文字 D 剧场版	2CD
蓝色高达后篇	4CD
捍卫者	5CD
毁灭者战记	7CD
人形草纸(1～6 集)	
库洛魔法使—被封印的卡片(剧)	2CD
学生妹	2CD
瞳孔中的暗杀者	2CD
魔法少女樱中三部	7CD
纯情房东俏房客特别篇	1CD
EXD 杀手	3CD
机器猫之太阳王传说	2CD
秘密电影－全(寺井由纪)	3CD
魔神坛斗士剧场版－辉煌帝传说	2CD
钢铁天使剧场版	2CD
蜡笔小新特别版	2CD
蒙面超人(空蛾篇)	2CD
真人版高达	2CD
皮卡丘－结晶塔帝王	2CD
樱花大战 OVA－全	6CD
万有引力 TV	5CD
新下级生	4CD
守护月天 OVA	5CD
犬夜叉－全	6CD
梦幻女天子－全	12CD
卡片招唤师	5CD
棒球英豪 TV Ⅲ(完结篇)	16CD
捍卫者	5CD
乱马 TV1－8 部	54CD
新足球小将	7CD
天地无用－地球篇	7CD
天地无用－宇宙篇	7CD
倒 A 高达(完结篇)	25CD
城市猎人 OVA 国语版	5CD

DC128 位游戏目录 每片 7 元邮费 15 元

银河之翼(双打飞机)
首都高速(直读)
太空频道 5(音乐)
街头霸王 3(格斗)
生与死(日版)
漫画英雄对卡普空 1、2
99 格斗王(直读)
街机网球(双打)
疯狂出租车(直读)
烙印战士(过关)
维罗尼卡(直读)
VR 射手 2000
刀魂(格斗)/欢乐跳舞
千禧杀神(双打过关)
武装飞鸟(飞机)
丧尸复仇(完全版)

世嘉拉力 2 代
世嘉 GT 赛车
武士复仇(过关)
魔月屠龙(过关)
索尼克 1、2 外传
罗德岛战记(RPG)
隐藏与危机(过关)
翡翠战士(过关)
人类最终战(过关)
空中霸王 1、2(飞机)
格斗之蛇 2
英雄潭(RPG)
装甲前线(坦克)
青之六号 1、2、3
失落的皇国(RPG)
出租英雄(双打过关)

再生侠(双打过关)
梦幻模拟战(RPG)
快打刑事(双打)
死亡之屋(枪版)
死亡密令(枪版)
V8 杀人赛车(双打)
VR 特警 2(枪版)
阻击手(枪版)
生化危机 2(2CD)
悉尼奥运 2000(体育)
恐龙危机(AVG)
深海怪杰(2CD)
星际战士(格斗)
机动战舰(RPG)
美少女学园 2
海豚/喷画小子

梦游世界各国(2CD)
蓝刺(AVG)/VR 战士 3
吸血鬼大乱斗(格斗)
SNK 对卡普空
恐怖战士(AVG)
能量宝石 1、2(4 人玩)
凶铃杀手(AVG)
法拉力 555/空军演习
魔剑 X(完美版)
大战略/影子侠
七之秘路/森巴舞 1、2
刑警 2025(双打过关)
童话 RPG1、2
十八轮大卡车
樱花大战 1(2CD)
星球大战(双打)

雪的回忆(RPG)
苏生(RPG)/十项全能
爱丽丝大冒险(过关)
星翼天使(2CD)
特种部队(三角洲)
城市危机(过关)
大头拳击 1、2
木偶情缘(2CD)
98 格斗王(直读)
樱大战 2(3CD)
美少女大富翁
雷神之锤/红色摩托
火星任务(射击)
创造明星/生化危机 3
街头斗士(双打)
轰炸机(射击)

恐龙世纪(AVG)
星际、雷射舰(射击)
三角龙骑士/撞车王
NBA2001/极麻雀
电脑对战麻雀
七星魔法(AVG)
生死决战(双打)
生死时速(赛车)
私立学园/罪恶克星 X
NBA 2K/古惑唐老鸭
跳舞台/DDR2
月华剑士/V 拉力 3
最终任务/F1 大赛
空母惊魂(AVG)
GT 赛艇/狂野之吻
生化魔王外传

腊笔小新/侦探绅士
学级王/世嘉新钓鱼
梦幻之星网络版
钢铁战记/银甲战士
新摔角/圣灵机
魔侠力量/信长野望
大都会赛车
三番市赛车
东尼滑板 1、2
神机世界 1、2
街霸三度出击 1
爆裂无敌/冰球 2000
龙争虎斗(真人快打)
V 拉力赛车 2
棉花小魔女 2
天九战士/格斗力量

超级大竞赛(过关)
重型武装战机
J 联盟特大号
超任模拟器(5CD)
街霸 2/泡泡龙 4
永恒王国/高达旋风
苍钢骑兵/玩具大兵
芝加哥之翼(4 人玩)
百变神鹰/金手指
雷神之锤特别版
机器猫(过关)
基边野望(2CD)
高尔夫球 1、2
三国六/流浪汉(过关)
莎木美版(完美版)
格兰蒂亚完美版(2CD)

周边配件

品名	价格	邮费
PS 光头原/组装物镜	25/10	10
PS 光头原装排线	30	10
PS 光头电机线	20	10
PS 光头可调电阻	5	10
PS 原装激光管	35	10
PS 原装振动手柄	85	15
PS 组装振动手柄	45	15
PS 金属跳舞台	300	80
PS 退膛振动枪	160	20
SS 金手指卡	75	15
PS 北通退膛枪	120	20
DC 全新原装光驱	380	30
DC 全新原装光头(不含驱动板)	260	20
DC 原装可视记忆卡	180	15
DC VGA－BOX	90	15
DC 金手指卡(配盘)	170	15
DC 组装 2M/4M 记忆卡	60/70	15
DC 万用大制转	160	20
DC 可上网 4M 记忆卡	165	15
DC 振动枪(对应狙击手)	90	20
DC 原装枪	260	20
DC 单人摇杆	155	20
DC SFC 模拟器 6CD—(2000 个节目)	60	15

各位商家、玩友如需索取更详细目录(SS、日剧、VCD、PS 碟、DC 碟、周边配件目录) 请访问本店网站：MICROGAME. COM. CN

邮购兼批零总部(汇款地址)：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米)营业时间：早 8:00—晚 18:00

收款人：陆红疆 邮编：110023 电话传真(邮购查询)：024－25850632

批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面) 营业时间：凌晨 4:30—下午 14:00

电话传真(邮购免打)：024－24141448 手机(批发专线)：(0)13609892121

成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

欢迎浏览中国火星游戏网 WWWW. marsgame. com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件:marsgame@263. net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。 邮费 15 元(无论多少)　邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　批发热线:013908178022(仅限批发)　广州批发热线:020－81874316　手机:013060627673　联系人:谭先生

土星节目大集合 4 元/张,邮费 15 元(不论多少)邮购注明游戏编号

1 超级机器人格斗
3 拳皇 96
5 沙罗曼蛇三合一
7 水浒演武
9 蓝球飞人
11 梦幻模拟战四
13 沙丘三(命令与征服)
15 银河之星
17 音速刺猬 SONIC
19 花小路大作战
21 魔剑美神
23 大航海时代 2
25 天外魔镜－第四默示录(2CD)
27 侍魂 3－斩红郎无双剑
29 黑暗神鹰
31 铁甲飞龙 2
33 空牙外传
35 空牙 2001
37 恶神传(DX 格斗
39 侍魂 3－斩红郎无双剑
41 虎胆龙威(快到刑事)
43 新忍传
45 十三侦探
47 龙的五千年
49 新海底军舰
51 苍穹红莲队
55 97 世界杯足球
57 太阁立志传 2
59 樱大战(2CD)
61 魔术草蜢
63 玩具龙
65 春风战队(3CD)
67 花组对战
69 精灵王纪传
71 女子高校
73 海底大战争
75 重装机兵 2
79 格斗毒蛇
81 FIFA97 足球
83 世加拉力赛(加强)
85 X－MEN 对街霸(需加速卡)
87 罗媚斗
89 紫焱龙
91 豪血寺一族 3(需加速卡)
93 美少女台球
95 超时空要赛(2CD)
97 美少女战士
99 武士道烈传
101 斗士历史(需加速卡)
103 大战略
105 VR 战士 2
107 彩京 4－战国风云
109 越南战役(需加速卡)
111 雷鸟战机
113 TT 摩托
115 三国志英杰传(中文版)
117 六人赛车
119 三国志孔明传
121 战区 51(对应光枪)
123 首领峰
125 三国志五代(中文版)
127 妖霸天下(对应光枪)
129 魂斗罗
131 神风拳
133 VR 特警 2(对应光枪)
135 VR 战士对格斗毒蛇
137 炸弹超人
139 古墓丽影
141 摩托车大赛
143 洛克人 X4
145 心跳回忆 2－虹色青春
147 滑雪
149 悠外幻想曲
151 东京番外地(2CD)
153 吞食天地 2
155 湾岸赛车
157 3D 激光艇
159 恶魔战士 2
161 VR 特警 1 代(对应光枪)
163 生化危机 1 代
165 EO－异灵(4CD)
167 黑暗救世主
169 大战略 2－钢铁之雄风
171 大地女神幻想曲
173 洛克人 8 代
175 亚鲁巴外传
177 少年街霸 2
179 1945
181 守护英雄
183 逆鳞弹
185 音速战机
187 龙珠 Z
189 电脑战机
191 漫画英雄
193 饿狼传说 4(需加速卡)
195 黑之断章
197 神秘岛(中文版)
199 皇家骑士团 2
201 梦游美国 2
203 是 GTR 真实赛车
205 热血亲子
207 法国世界杯足球
209 真人快打全集
211 DX 人生 2
213 冲破火网 2
215 龙之力量
217 魔兽争霸
219 腾崎诗织
221 超级炸弹人
223 街霸方块
225 普利鲁拉
227 菊花大战
229 武装雄师
231 泡泡龙 3
233 围棋
235 97NBA
237 三国志 4
239 病毒(3CD)
241 影子战士
243 3D 大作战
245 EYE(2CD)
247 街霸合集(2CD)
249 Q 版对战
251 怒一首领峰
253 机动战士 Z
255 超级机器人大战 F
257 侍魂 4－天草降临
259 小双侠
261 月下摇蓝曲(3CD)
263 侏罗纪公园 2－失落的世界
265 生与死
267 斗神传 URA
269 桃太郎道中记
271 格兰蒂亚体验版
273 自制飞机 2
275 火线阻击
277 维新之岚
279 模拟 F1 赛车
281 月花雾幻潭(2CD)
283 梦精灵
285 飞鸟 120
287 少年军团
289 激斗大军团
291 虎胆龙威三部内
293 御意见无用
295 空中之虎
297 骨头先生(2CD)
299 四驱小子
301 最高力量(对应光枪)
303 98 世界杯足球(SEGA 公司)
305 银河英雄传说(加强版)
307 滑雪 2
309 卒业 S
311 雷雅战机 2
313 模拟城市 2000
315 蝙蝠侠
317 导化师杀人事件
319 苍空之翼(2CD)
321 游戏天国
323 世加拉力赛 2
325 98NBA
327 轮舞曲(2CD)
329 魔神转生 2(2CD)
331 依苏全集
333 98 地通那赛车
335 育成足球 2
337 三合一
339 银河之星－魔法学园
341 美苏坦克大战
343 零式装甲
345 文明 2
347 交通大亨
349 立全排球
351 全日本摔角大赛
353 胜利赛马
355 超音鼠 R
357 剑上的微笑
359 鳄鱼仔历险记
361 无法拒绝的爱
363 动物乐园
365 七风岛物语(2CD)
367 失落的古代文明
369 泡泡龙 4
371 棉花小魔女 2
373 银河公主传说 3
375 英雄少年
377 立体炸弹人 2
379 公主之皇冠
381 光明力量 3
383 天界战棋
385 人神大战
387 忍者万丸
389 格兰地亚传说(2CD)
391 究极虎 2
393 神秘医院
395 山卡赛车 2
397 饿狼传说特别片
399 恶魔全书 2
401 FIFA98 足球
403 水浒－天导 108 星
405 邪神降临
407 金田少年之事件
409 飞龙 RPG(4CD)
411 仙窟活龙大战(2CD)
413 劈邪除妖(2CD)
415 街(2CD)
417 神魔争霸
419 仙境传说
421 毛利元就－三箭之誓
423 心跳的回忆
425 世界英雄
427 攻击苏联
429 蝙蝠鼠
431 房产战争
433 冬季奥运会
435 救火奇兵
437 梦幻模拟战 1＋2
439 恶魔召唤师－灵魂租借
441 实况足球－炎之射手(KONAME)
443 时空游侠
445 白发魔女(2CD)
447 EVE(4CD)
449 太郎丸
451 安室奈美惠
453 格兰威治赛车
455 模拟便利店 2
457 毁灭行动
459 97 拳皇(需加速卡)
461 死亡之屋(对应光枪)
463 心跳的回忆 2(2CD)
465 卡通赛车 3
467 梦幻之星
469 樱花大战 2(3CD)
471 龙之力量 2
473 高达之野望
475 恶魔战士 3
477 机器人大战 F 完结篇
479 武装雄师 2
481 卒业旅行
483 秘密战队
485 光明力量－狙之神子
487 凉子风辉朝
489 超级蚂蚁
491 加美加飞机
493 育成棒球
495 魔幻侠影
497 银河警察 2(3CD)
499 巴洛克(异域)
501 GT24 赛车
503 少女革命(2CD)
505 格兰地亚博物馆
507 火热火热七(需加速卡)
511 魔法学园
513 98 法国世界杯
515 梦幻模拟战五
517 跳跳乐
519 火爆钓鱼
523 恶魔城
525 信长野望天翔记
527 足球扮演
529 黑暗追踪者
531 炸弹乐
533 战机射击
535 口袋战士
537 彩京五代－太阳表决
539 深海惊魂(2CD)
541 银河之星
543 击落王时代
545 魔剑美神
547 幻想水浒
549 光明力量 3
550 冰碧邪神宫
551 机动战舰 2CD
553 魔界村
555 飞翔篇
557 电车 GO!
559 樱通信
561 棉花小魔女
563 欢迎你到来
565 高达之野望
567 CAPCOM 公司游戏合集 3
569 米老鼠和唐老鸭
571 1945 二代
573 漫画英雄对街霸
575 真剑游戏
577 水濑大冒险
579 伊苏合集
581 新世纪麻将
583 CAPCOM 合集 4－孤高英雄
587 七星斗神
589 花枝育成
591 摇之动
593 美少女制服
595 王子复仇记
597 悠久幻想曲
599 琉璃色之雪
601 快乐麻将
603 圣诞节
605 时之道标
607 樱大战－帝击俱乐部(2CD)
611 机侠奇侠传(中文)
613 龙与地下城(需 4M 加速卡)
619 正义之纹章 2
621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡)
623 与你同行
625 坦克风暴
627 电车 GO
629 兵峰
631 主题公园
633 花组方块
635 昆虫行动
637 西部枪战
639 最强兵团
641 猎人 2
643 异形
645 龙少女
647 VR 赛车
649 WF 真人摔角
651 真女神转生(2CD)
653 炼金术士
655 机械战士 2
657 血工厂
659 Q 版 VR 战士
661 真武斗传
663 王国浪漫传说
665 英雄传说
667 饿狼传说 3
671 鬼太郎
673 卡普空 2
675 警察捉小偷
677 卡普空 5
679 变形战机
681 钓鱼王
683 极品飞车
685 风云再起
687 宇宙巡航
689 麻将 R
691 97 首都高
693 旅鼠大冒险
695 饿狼 5
697 战国传说
699 青涩宝贝
701 四国战机
705 十项全能
707 时之道标
709 高达 G 世纪
711 双打坦克
723 机车 3
727 辟邪除妖(2CD)
729 结婚
731 洛克人 3
733 万兽之王
735 音乐跳豆
737 暴力摩托
739 升龙三国演义
741 魔道物语
743 绿野仙踪
745 山脊赛车 2
747 神奇传说
749 爆 RPG
751 基连之野望
753 救火英雄
755 七喜小子
757 紫炎龙
759 哥斯拉
761 探侦物语(2CD)
763 高达 1
765 钢铁女友(2CD)
767 钢铁灵域
769 疾风魔法大作战
771 维京人
773 M 君传说
775 三剑客
779 AT 将棋
781 首映日(2CD)
783 反射
785 星之物语格斗
789 SD 高达
791 青海来的少女
793 宅娘哥治
797 卡片传说
799 大头仔
801 破亡之年
803 破坏城市
805 辉水晶
807 电梯大盗
809 魔法草猛
811 真说梦见馆
813 VC 女子格斗
815 Z 高达前篇
817 Z 高达后篇
819 少年街霸 1
823 速攻生徒会
825 战斧
827 格斗家 5
829 七小侠
833 VIRTNAL 麻雀 2
835 PUL IRULAJ
837 麻雀 R
839 LTVE97
847 方块嗜喱
849 加尼加
851 雷鸟 V
853 火凤凰
855 百物语(2CD)
857 梦幻模拟战 3
859 金属战机
861 桌球 3

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片,邮费 15 元,不论多少)

01 R5 赛车
02 真三国无双
03 钢铁雄师
04 八千最强列传
05 十项全能
06 滑雪
07 装甲核心
08 老虎机
09 S 赛车
10 死亡游戏
11 追击手
12 爆列时空
13 撞球
14 刃牙
15 机械人大战
16 雷电风暴
17 影相
18 魔术士
19 实况足球
20 2001NASCAR 赛车
21 铁拳 TT
22 跳舞(2CD)
23 明星摔角
24 实况棒球
25 极速之翼
26 世界大战
27 暗云
29 高达格斗
30 XFIRE
31 麻雀大会 3
32 FIFA 中球
33 麻神 2
34 GT2000
35 电子琴
36 打鼓机
37 实况桌球
38 电单车
39 四驱车
40 IQ 方块
41 沙罗曼蛇
42 奥运会
43 街霸 EX3
44 麻雀家族
45 和
46 三国志七
47 GOLF
48 生与死
49 第二神拳
50 狂徒货柜车
51 剑豪
52 建设金刚
53 弯岸赛车
54 GP 电单车
55 红铃
56 飞机
57 魔法使者
58 X－档案
59 足球 2000
60 铁拳 4
61 实况赛马
62 实况足球 5 代
63 星球空军
64 奥妮特神兵
65 兽化格斗 3 代
66 音速战机 2
67 合金装备 2(体验版)

游戏配件

名称	价格	邮费
PS 游戏配件 PS		
PS 原装振动手	88	5
PS 原装手柄	52	5
PS 组装手柄	8	5
PS 组装振动手	60	5
PS1M 标准记忆卡	22	5
PS2M 透明记忆卡	30	5
PS7 系列电影卡	198	5
PS9 系列电影卡	190	10
PS 振动吉它	75	10
PS 振动枪	50	10
PS 五四枪	50	10
PS 退镗枪	130	10
PS 透明方向盘	175	40
PS 大摇杆	135	20
PS 小摇杆	60	10
PS 飞行摇杆	75	10
PS 赛车手柄	50	10
PS 对战线	8	5
PSAV 线	8	5
PS S 端子线	10	5
PS RGB 线	10	5
PS PDA	285	5
PS 四分插	80	10
PS 原装光头	390	20
PS 组装光头	270	20
PS 金手子卡	29	10
PS 专用电源	10	10
PS 手柄长线	12	10
北通 PS 双振手柄	80	10
北通 PS 野牛振手	65	10
北通 PS 遥控手柄	65	10
北通 PS 月牙手柄	25	5
北通 PS 铁手振动	99	10
北通 PS 精灵小摇	58	10
北通 PS1M 记忆卡	25	5
北通 PS2M 透明记	32	5
DC 游戏配件		
DC 专用手柄	80	10
DC 原装光枪	280	10
DC 原装手柄	180	10
DC 原装震动手柄	270	15
DC 原装记忆卡	175	10
DC 原装透明记忆卡	185	10
DC 原装振动器	135	10
DC 组装手柄	80	10
DC 组装 2M 记忆卡	92	5
DC 组装 4M 记忆卡	90	5
DC 组装震动器	48	5
DC 制转	60	5
DC 摇杆	120	10
DC 组装光枪	120	10
DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑	5	5
DC 金手指卡＋2M 记忆	175	5
主机系列产品		
PS(9002)	1150	50
PS(迷你机)	980	50
DC(欧版)	780	50
DC(日版)	880	50
DC(美版)	980	50
PS2	3600	50
GBA	950	20
GB(薄)	255	5
GB(彩)	460	5
SNK 掌机	520	10
土星配件		
SS 手柄	20	5
SS 制转	35	5
SS8M 记忆卡	90	5
SS4M 加速卡	90	5
SS AV 线	25	5
SSJVC 光头	98	20

GB 世界(主机,配件,卡带)

名称	价格
薄 GB 机	270
彩色 GB 机	460
GB 对打线薄对薄	10
GB 万用对打线	15
GB 彩机镜面	8
GB 薄机镜面	8
GB 薄机专用充电器	25
GB 2 合一放大镜	15
GB 原装包(多种)	不等
GB 耳机	8
GB 高亮度小灯	15
GB 稳压电源	10
GB 笔式充电器	35
GB 彩机专用充电器	25
GB 皮卡兵多色包	13
GB 彩机外壳	33
卡带(免邮费)	
单卡(彩)免邮费	
口袋银中文	40
口袋金中文	40
勇者斗恶龙中	45
牧场 1 中文	49
大富翁中文	40
心跳体育版	50
统刚战记	50
坏玛莉 2	45
玩具大兵	45
实况 2000	50
古墓丽影	95
大贝兽 2 代	52
玛莉奥 3	35
街霸 4	60
西部枪战	35
大金刚	35
数码暴龙	45
游戏王 1 中文	50
萨尔达中文	45
牧场 2 中文	48
七龙珠中文	50
合金装备	47
钢铁与友情	40
太空坦克	45
真人快打	32
FIFA2000	43
百变小樱	55
机器人完结篇	50
保龄球	40
街霸	45
蓝精灵	38
樱花大战	98
超级弹珠人	50
游戏王 2 中文	83
罗德岛战记	33
三国志 2 中文	36
炼金术士	48
海陆空大战 2	35
魔法骑士	36
1942	42
振动大金刚	63
99 足球	37
陀螺大战 2	55
勇者 1＋2	52
格斗 2000	48
X－MAN	45
魔界村	45
牧场物语	60
孤岛冒险二代	40
单卡(黑白)免邮费	
97 格斗	35
街霸 2	22
幽幽白书 4	22
胜利足球	23
口袋青中文	33
太空 4 中文	26
三国志中文	25
光之继承者	33
大金刚 3	24
异形 3	18
阿拉丁	21
索尼克 6	25
饿狼 3	22
幽幽白书 1	22
口袋红中文	33
大贝兽	25
吞食天地中文	25
超魔英雄传	25
名侦柯南 1	21
洛可人 8	25
西游记	18
狮子王	21
斩红郎	31
幽幽白书 2	22
钓鱼	25
口袋绿中文	33
公主钟声	33
侏罗纪 3 中文	45
牧场物语	26
名侦柯南 2	22
洛克人 5	24
战场之狼	18
风中奇缘	18
侍魂	26
幽幽白书 3	22
蓝球飞人 2	22
口袋黄中文	34
王国物语	34
第二次机器人中文	34
海陆空大战	24
魂斗罗 6	16
玛莉 3	26
吸血伯爵	18
玩具总动员	19
口袋水晶	53
最终幻想	50
NBA2001	43
哈罗门	70
新洛克人 X	20
新世纪福音战士	47
雷弩机神(中文)	65
格兰蒂亚	40
英雄无敌 4	57
携带电兽	62
真女神转生(红之书)	50
真女神转生(黑之书)	50
勇者斗恶龙 3	90

GBA 掌上游戏机最新卡带

名称	价格	名称	价格
玛莉	400	爆热	430
洛克人	430	F－1 赛车	430
超级玛莉	500	游戏王	530
超音鼠	430	拿破仑	430
GT 赛车	400	桃太郎	430
M－G	470	GT－A	460
赛马	500	足球	560
大冒险	400	航空管制员	460
玛里奥	430	寂静岭	530
玛里奥赛车	430	魔兽守护者	530
恶魔城	530		

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 3000, 1001, 5503, 7000)620 元　九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 5501, 7502, 7501, 7500)720 元

八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)420 元　八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 32M 博士机头)320 元　二手主机邮费 50 元/台

"所有二手机精心检测,绝无顾障机邮出"　"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"

游戏文化(免邮费)

名称	价格
太八项链	15
放浪项链	15
太八单表	60
太八烟盒	45
樱花烟盒	45
太八式子	12
太八情侣表	120
太八腰表	60
太八火机	28
太九烟盒	45
卡通匙扣(50 品种)	8

香港精品手办(邮费:18 元/只)

名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145
站凌波丽(福音 高 25CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45
二号机(福音 高 12CM)	45
大物流(福音 高 28CM)	125
格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38
新火地草京(拳皇 高 25CM)	85
木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85
利安娜(拳皇 高 25CM)	69
全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69
剑心(浪客 高 19CM)	69
原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69
大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120
羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105
大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125
浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98
零号机(福音 高 12CM)	45
葛城(福音 高 24CM)	68
太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60
拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68

全采页港版游戏攻略书大集合(免邮费)

名称	价格
PS 机器人大战 α 外传(32 开全彩)	24
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29
DC 生化一维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	38
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29
PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32
PS 机器人大战 a 全流程攻略＋地图(32 开 240	29
PS 机器人大战略(32 开 127 页全彩)	22
PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26
PS 99 拳王格斗技＋连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24
PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32
PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25
PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25
PS 彩虹 6 号攻略(32 开 96 页全彩)	24
PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22
PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27
PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33
PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23
PS 前线任务 3 攻略(32 开 115 页黑白)	10
PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24
PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22
PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21
PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25
PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24
PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23
PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩)	19
PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18
PS 金手指大全(32 开 127 页黑白	20
PS－DC－N64 金手指(32 开 128 页黑白)	18
GB 口袋怪物金,银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35
GB 口袋怪物金,银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45
GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22
GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22
GB 新 5 合(口袋金＋银＋游戏王＋牧场 2＋燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35
GB9 合一(炸弹＋贝兽＋勇者斗恶龙＋大盗伍佑卫门黑船党 2＋天狗党的逆龙＋可爱机器冒险＋炸弹超人＋纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩)	29
GB 口袋金,银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
GB 口袋金,银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
GB 勇者斗恶龙 1＋2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25
PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22
PS 永恒传说(32 开 358 页全彩)	30
PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩)	19
PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩)	22
PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩)	18
PS 三国志 7(32 开 207 页全彩)	29
过期游戏志(88、47、49、45、74、35、25、83、50)	10

随身听大世界(货物贵重,邮购全部特快,邮费 50 元/台)批价另议

MD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY MZ－R900	2280
SONY MZ－R90	1980
SONY MZ－R91	2050
SONY MZ－R70	1500
松下 MR－200	1600
松下 MJ－77(单)	1260
松下 MJ－33(单)	1190
松下 MW－2(单)	1200
夏普 MT77	2220
夏普 MT66	1805
夏普 ST77	1900
夏普 SR70H	1390

CD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY EJ915	1430
SONY EJ815	1105
SONY EJ715	925
SONY EJ615	735
SONY E888	1185
SONY E999	1415
松下 CT540	1100
松下 CT780	1185
松下 CT430	810
松下 S222	480

配件类(所有配件全原装,免邮费)

品种	价格
SONY 耳机 EJ700	1280
SONY 耳机 E727	110
SONY 耳机 838SP	205
SONY 耳机 888SP	460
MD 碟	20
口香糖充电电池	130
光纤线	90

重庆仙童电玩

PS 碟 4 元/张，DC 碟 5 元/张

邮购商品需 10－15 天左右，逾期未收到请来电查询。本店所有商品邮费全免，详细目录免费索取。本店绝不出售翻版机或更换光驱的主机。本店精修各种光碟机，废旧光头修复。本店二手机专柜正在收售二手机。邮购地址：重庆市渝中区新华路 273 号 邮编：400010 电话：023－63727308 传真：023－63727308 收信（款）人：仙童电玩

八成新 PS 套机	型号 1001、3000、5501	价格 450－500
九成新 PS 套机	型号 7000、7501、9002	价格 650－700

PS 碟：4 元/张，5 张起邮，免邮费

RPG 类
最终幻想 4,5,6（3CD）
最终幻想 7（3CD）
最终幻想 8（4CD）
最终幻想 9（4CD）
时空之轮
时空之旅（2CD）
寄生前夜（中文版，2CD）
寄生前夜 2（2CD）
异度装甲（2CD）
陆行鸟迷宫
武藏传
横滨赛车
浪漫沙加 2
圣剑传说
秘宝传说
放浪冒险潭
勇者斗恶龙 7（2CD）
星之海洋（2CD）
北欧女神（2CD）
龙战士 3 龙战士 4
幻想水浒传 2
幻想水浒外传
龙骑士传说（4CD）
妖精战士 2
妖精战士 3（2CD）
荒野之枪 2（2CD）
宿命传说
幻想传说
永恒传说（3CD）
屠龙战记（2CD）
阿兰多拉 2
亚沙拉传说
牧场物语 2
牧场物语 3
洛克人 DASH
女神异闻录一罪
女神异闻录一罚（2CD）
武士道烈传
拳王京
梦幻骑士（2CD）
偶然遗迹
暗黑破坏神
仙界大战
浪客剑心
巨闸传说
玉茧物语
神来
兵蜂 RPG
海钓
数码暴龙 2
我的暑假
修道院之迷（4CD）
射雕英雄传（全中文）
火魅子传（3CD）
封魔传奇
风雨来记
格兰蒂亚 2（2CD）
伦敦精灵团
火星物语
水浒传 108 星
零复活
幻想水浒外传 2

AVG 类
生化危机（2CD）
生化危机 2（2CD）
生化危机 3
生化危机枪版
恐龙危机
恐龙危机 2
古墓丽影 2
古墓丽影 3
古墓丽影 4
古墓丽影 5
钟楼惊魂 2
钟楼惊魂 3
阻击恶魔
恐怖反应 2 代（4CD）
沉寂之丘
吸血迷城（2CD）
阿空加瓜（2CD）
魔鬼战士（2CD）
黑色十字架（2CD）
僵尸先生（2CD）
迷失少年（3CD）
生存（3CD）
影牢
异形
苍魔灯
黄昏之都
X 档案（4CD）
快刀
极度深寒
僵尸猎人
恐怖学园再会
神鬼传奇
黑暗追踪
心跳回忆－暑假之舞（2CD）
心跳回忆 2（5CD）
胸骚预感
同级生 2
天玉公主

SLG 类
机器人大战 S
机器人大战 EX
机器人大战 F
机器人大战外传
机器人大战 F（完结篇）
机器人大战 α
机器人大战 α 外传
真魔装机神
真机器人战线
圣灵机
基轮之野望（2CD）
攻略指令书
圣战士
高达 G 世纪 0（2CD）
高达 GF（3CD）
宇宙战舰（3CD）
黄金骑士团
梦幻模拟战 1＋2
梦幻模拟战 4＋5（2CD）
重装机兵 2
旺达尔之心
旺达尔之心 2
大战略
战略师团
战斗国家
甲脚机师团
前线任务 3
鬼魂力量 3
鬼魂力量外传
红色警戒（2CD）
沙丘
零式武器
主题公园
便利店
铁路大享
最终幻想战略版
皇家骑士团 2
卡片召唤师
神界之战
牧场大富翁
桃太郎电铁 5
足球教练
足球经理 2001
RPG 工具 4（2CD）
文明 2
封神演义
西游记
秦始皇帝（全中文）
三国志 4（全中文）
三国志 5（全中文）
三国志 6
三国志 7
孔明传
大航海 4
大航海外传
天空之镇魂歌
人鱼之烙印
怪物农场 2
怪物农场 3
魔兽争霸
高高岛
青之 6 号（2CD）
天空之餐厅
高机动幻想
音乐指挥家

STG.ACT 类
时空枪手 2
追命狙击手
合金弹头
合金弹头 X
古惑狼 1,2,3
古惑狼狂欢节
洛克人 X3
洛克人 X4
洛克人 X5
洛克人 8
合金装备（2CD）
恶魔城
天诛忍凯旋
天诛忍百选
天诛 2
东巴 2
破坏城市 3
泰山
小泰山
富贵猫
唐老鸭
小鸡快跑
BB 大赛
鬼马小精灵
芭比娃娃
成龙
吃豆先生
吃豆小姐
北斗神拳
名将
吞食天地 2
四人对战
美国拳王
生化兵人
魔域战斧
救火英雄
飞龙 1＋2（2CD）
战神
格斗力量
格斗力量 2
热血亲子
阿拉丁
龙争虎斗 2
女剑士
古惑猴子
骷髅头大战 2
星战前传
星球大战
无敌四金刚
小巨人
魔法草蜢
油轮格斗
攻壳机动队
狮子王
小双侠
蜥蜴人 2
恐龙兄弟
百事起人
蛮荒争霸
齐天大圣
风云悟空忍传
叮当
拉尔夫冒险
热血心灵（2CD）
杀掳夜魔 2
危机四伏
蜘蛛侠
沉默的爆破手
虎胆龙威 2
特别任务
未来警察
铁血士兵 3
魂斗罗
魂斗罗 2
星河战队
世家三合一
火枪英雄
狙击手
狙击手 2（2CD）
特种部队
职业特工队
午夜列车（2CD）
玩具兵勇者中尉
玩具兵世界大战
美国大兵
美国大兵 2
虎胆龙威 2
烈火战车
花生仔大冒险
青蛙过河
007－明日帝国
007－黑日危机
蓝精灵
高菲狗
紫炎龙
海底大战
超时空要塞 VFX
皇牌空战 2
皇牌空战 3（2CD）
飞鹰一号
时空枪手
精灵机导弹
最高力量
轰天炮 1＋2
雷鸟 5
沙罗曼蛇
四国战机
苍穹红莲队
攻击苏联
变型战机
怒首领峰
太阳表决
雷电 DX
雷电风暴
雷电危机
1945 Ⅱ
前线装甲
前线装甲战场版
毁灭者
坦克大战
沙漠之狐
钢铁风云

FTG 类
刀魂
铁拳
铁拳 2
铁拳 3
拳皇 95
拳皇 96
拳皇 97
拳皇 98
拳皇 99
月华剑士
侍魂－斩红郎
侍魂－天草降临
侍魂－剑客异闻录
饿狼传说
3D 饿狼
少年街霸 3
街霸 EX2
口袋战士
漫画英雄 VS 卡普空
私立学院（2CD）
私立学园 2
乔乔冒险
龙珠 Z
3D 龙珠
龙珠 3 合 1
三国无双
生与死
GG 格斗
豪血寺一族 2
高达对战
新变形金钢
侏罗纪公园 4
马沙之反击
X－man
血腥咆哮 2
格斗野郎
猫和老鼠
蝙蝠侠
女皇密令
HBO 拳击大擂台
职业摔角 2
封神领域
斗神传

SPG、RAC、其它类
98 明星足球
实况足球 3
实况足球 4
实况足球 2000（中文）
FIFA99
FIFA2000
FIFA2001
J 联盟 99
J 联盟 2000
超级自由人 2
欧洲联盟足球
NBA2000
NBA2001
NBA 重扣手 5
极品飞车 3
极品飞车 4
极品飞车 5
GT 赛车
GT 赛车 2（2CD）
山脊赛车 3
R4
F1 赛车
福特赛车
力司赛车
三番市公路大赛
Q 版赛车 3
V 拉力 2
车神
车神 2
陆行鸟赛车
古惑狼赛车
洛克人赛车
迪斯尼赛车
007 赛车
魔鬼电单车
本田电单车
暴力摩托车
暴力摩托 3
爆走卡车 2
DDR
DDR2
DDR3
DDR4
DDR 中文（张惠妹）
跳舞台加强版
舞王 2
司诺克大赛
花式撞球 2
夏季奥运会
皮划艇
极限运动
强力扣杀 3
魔法彩珠
99 泡泡龙
麻雀方块
天仙娘娘
同级生麻将
上海麻雀
赌场大享
徐徐大作战 3
筋番付肉 3
铃木爆发
炸弹人
电车 GO2
打碟机
吉它
南梦宫合集注

注意：

1. 本店会在收到您汇款的当天发出您所需要的商品。
2. 本店会对发出的商品进行检查。
3. 如您收到的商品有质量问题，本店会为您调换。
4. 您对我们有任何不满意的地方，请拨打投诉热线：023－63741116。

ADVERTISEMENT

广告



广州意翔电子

www.myx－games.com

E－mail：myx@myx－games.com

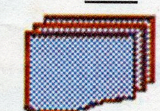
专业批发：PS，PS2，GB 主机、配件、饰品
PC 游戏配件，电脑耗材

热门精品：PS 原装光头，各种 GB 袋，PS－1M 记忆卡，各种 PS/PC 单双打手柄、振动方向盘、摇杆



PC USB 即插即用双振手柄

公司地址：广州市先烈东路 190 号粤海凯旋大厦 1308 室
电话：020－87254096 87253717
南太门市：广州市西堤二马路 8 号南太日用品市场 A118 档
电话：020－81858642 （文化公园对面）
天河门市：广州市天河石牌西路新概念电脑城二楼中央柜台
电话：020－87540192 （太平洋电脑城后座）



欢迎光临我们的网站垂询详细的图文资料

Gnet 新亚智乐电子实业有限公司

www.chinagnet.com

中国专业游戏网

新亚网上邮购商城隆重开张！！！

新亚公司面向全国经销商批发 TV GAME 游戏产品，主要包括：

PS、PSone、PS2、DC、GAMEBOY、SNK、WS、16 位 SEGA 等游戏主机及其周边配件，并批发各类原版盘及游戏精品、饰物，欢迎各地经销商与我们联系、洽谈，我们将在每个城市地区选择一独家代理。

广州联系电话：020－81851337 81861313 传真：81900258
联系人：熊先生 手机：13016088135
地址：西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 门市部
北京联系电话：010－65924082 传真：010－65958264
地址：北京朝外头条甲 93 瑞丰大厦 103 室
香港联系电话：00852－22648532 传真：00852－22648570
地址：九龙旺角弥敦道 582－592 号信和中心 701 室

E－mail: game@chinagnet.com

金虹 超值大赠送

八折优惠

邮购快讯

1、电脑滑鼠板 2、帽子 3、手帕 4、毛巾
5、记事本 6、大海报 7、开信刀 8、吹气公仔
9、年历卡 10、贴纸 11、明信片 12、小海报13、签名印画

注：凡邮购二本以上者，可获九折优惠，并可在9--13中任选三款礼物；邮购八本以上者，可获八折优惠，任选1--8中三款礼物，9--13款再附送三款。保证市场绝无售卖，极具收藏价值！索取方法请参照汇款单样品。赠完即止。



金庸名著改编漫画

《倚天屠龙记》1-- 12册
每册8.8元，全套105.6元；
《射雕英雄传》1--28册，
每册8元，全套224元。
（以上可单册邮购）

游戏机改编漫画

马荣成经典

《霸刀》1--10册，每册7元，全套70元；
《风云》1--10册，每册8元，全套80元；
《拳皇97》1--13册，每册7元，全套91元；
《拳皇99》原版彩色大十六开，10 册，
每册 18元（可单册邮购）
《街霸III》第一辑1--10册，全套70元；
《街霸III》第二辑11--18册，全套56元；
《龙神》1--5册，每册8元，全套40元；
《风云彩画集》上下册，每册64元，
全套128元。

金虹公司2000年巨作

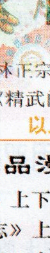
《漫画原子弹2000》1--18册，
全套共178.2元，
每册单价9.9元。
（以上可单册邮购）

专业漫画用具

须整套邮购的，包括：
进口漫画稿纸12张，网纹纸（纸网）55款，日本G号笔嘴、笔杆各一个，101地图笔嘴五个，毛笔（小楷）二支，进口云尺一套（三款），有边直尺，图形洞板尺，进口软橡皮擦。
定价：98元。免费赠送《漫画制作教室》一本，《漫画本科生》一套。
可单独邮购部分：
进口漫画原稿纸一套12张，共15元；
优质网纹纸（纸网）55种，共18元；
日本原装G号漫画笔尖，12元/个。
本框内商品恕不打折。







金虹单元长篇漫画集

《千纸鹤》上下册、
《青葱岁月》上下册、
《青春灵魔潭》上下册、
《不知所谓》上下册；
共八册，每册单价6.5元，全套52元。
《少林正宗》1--10册，每册单价6.5元，全套65元；
《精武门》1--8册，每册单价6.5元，全套52元；
以上可单册邮购

漫画技法丛书

《上帝之手》上下册，定价14.4元；
《漫画本科生》上下册，定价14.4元；
《漫画制作教室》定价7.2元；
共五册，全套36元。

金虹综合精品漫画集

《发烧一族》上下册、
《漫画同人志》上下册、
《漫画精品集》上下册、
《原子弹》1--6册，
共12册，每册6.5元，全套78元。
以上可单册邮购



汇款单样品

518054

注：请保留汇款收据，以便核查，谢谢！

邮购地址：

深圳市南山区登良花园十三座101室
金虹公司 洪虹（收）
邮编：518054 咨讯电话：（0755）6650368

现有多款日本原装漫画用具定购资料，欢迎读者来信索取。



本刊的优惠活动获得了广大读者的好评，不少读者在此次活动中买到了他们以前没有买到的书刊，但是为了照顾到偏远地区的读者，我们将此优惠活动继续，欢迎广大读者选购。

格斗秘笈修定版

原价：22.00元 优惠价：18.00元

电子游戏与电脑游戏 96 典藏本

原价：22.00元 优惠价：15.00元

电子游戏与电脑游戏四周年纪念号



原价：6.50元 优惠价：6.00元

电子游戏最新指南与攻略(5)



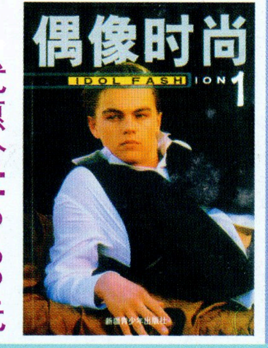
原价：15.00元 优惠价：13.00元

电子游戏与电脑游戏新世纪珍藏版



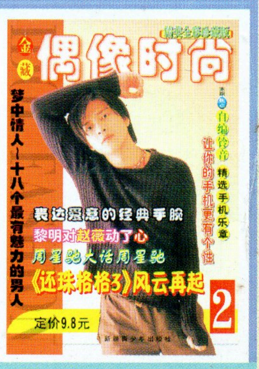
原价：7.90元 优惠价：6.00元

偶像时尚(1)



原价：9.80元 优惠价：6.00元

偶像时尚(2)



原价：9.80元 优惠价：9.00元

名　称	原　价	优　惠　价
秘技宝典·续	~~18.80 元~~	12.00 元
剑魂	~~25.00 元~~	15.00 元
电脑游戏最新指南与攻略	~~22.00 元~~	
电子游戏与电脑游戏 98 合订本上	~~28.00 元~~	18.00 元
电子游戏与电脑游戏 99 合订本上		
电子游戏与电脑游戏 99 合订本下		

本邮购部尚有以下书刊的少量存货，如有需要请速邮购。

2000 年《电子游戏广场》每本 10.00 元　2000 年《电子游戏与电脑游戏》每本 7.90 元

2000 年电子游戏广场 13、14	2000 年电子游戏广场 19、20
2000 年电子游戏广场 15、16	2000 年电子游戏广场 20、21
2000 年电子游戏广场 17、18	2000 年电子游戏广场 22、23
2000 年电子游戏与电脑游戏 1、2	2000 年电子游戏与电脑游戏 7、8
2000 年电子游戏与电脑游戏 3、4	2000 年电子游戏与电脑游戏 9、10
2000 年电子游戏与电脑游戏 5、6	2000 年电子游戏与电脑游戏 11、12

以上书刊

每本邮费 2.00 元
5 本以上免邮费!



■统一刊号: ISSN1005-250X / CN46-1039/G3 ■定价:8.00元